TOKYODEFENDER
東京ディフェンダー
#37
MISSÃO IMPOSSÍVEL
SPY VS FAMILY
VILÕES TEATRAIS
3 DETETIVES
RUSKA ROMA

EDITORIAL

No Fim da Página, Todos Têm Segredos
Por Wellington Botelho

Era uma noite como outra qualquer. Chuva fina nas páginas, sombras entre os parágrafos, e aquele cheiro inconfundível de papel recém-grafado. A nova edição da Tokyo Defender tinha acabado de chegar. E como toda boa história... ela trazia segredos.

O primeiro deles atende por Spy x Family. Uma família modelo, de fachada impecável, esconde mais camadas do que um paletó forrado de coldres. O que começa como uma missão de fachada, logo se torna um jogo perigoso de sentimentos, disfarces e gritos não ditos. A aventura adaptada para o sistema PbtA está logo ali — esperando o leitor com coração leve e mente afiada. Mas cuidado: aqui, até o cachorro tem um segredo.

Depois vem Missão: Impossível. Se você acha que conhece o mundo da espionagem, pense de novo. Investigamos a fundo essa franquia que nunca morreu porque sempre pulou do trem em movimento. Da série clássica dos anos 60 até o confronto contra uma entidade digital invisível que tudo observa, cada missão carrega o peso de uma escolha impossível — e agora, tudo isso pode ser jogado. Com gadgets, contagem regressiva e aquele dilema suado: quem está realmente do seu lado?

Na terceira parada, entramos em território sombrio: 3 Detetives e um Tijolo. Uma matéria que é mais do que técnica — é um mapa para conduzir boas histórias de mistério sem perder o fio da meada (ou a cabeça no processo). Aqui, a pista está sempre lá. O problema é saber o que ela significa. Ideal para mestres que gostam de levar seus jogadores para o beco... e fazer com que eles escolham a porta certa.

Vilões Teatrais chega logo depois, e aqui a cortina sobe para os que nunca entram em cena como figurantes. Esses vilões não apenas fazem o mal — eles declamam. Olham nos olhos do herói antes de virar a ampulheta. Cada um deles foi escrito com cuidado, voz e presença. Porque vilão de verdade sabe roubar a cena... até quando perde.

Por fim, a trilha sonora desacelera. As luzes ficam azuis. E uma silhueta se revela no palco vazio da madrugada: Ruska Roma. Um conto sobre dançarinas que matam, memórias que queimam, e um mundo onde cada passo é uma sentença. Inspirado em Ballerina, o universo de John Wick encontra o palco do RPG narrativo em uma proposta densa, estilizada e cruelmente bela.

É, defensor. A vida pode até imitar a arte, mas no RPG... a arte morde primeiro.
Essa edição não é só para ler. É para sentir. Como a ponta fria de uma arma encostando na nuca. Como o olhar da criança que sabe mais do que diz. Como a dança que termina com um tiro.

Entre. Leia. Jogue. Mas esteja preparado. Porque toda boa história tem um segredo. E aqui, nós publicamos cinco.

05 SPY × FAMILY

26 MISSÃO IMPOSSÍVEL

51 3 DETETIVES

56 VILÕES TEATRAIS

68 RUSKA ROMA

Entre no nosso servidor no Discord!

DEFENDA TOKYO! Se você tem algum material que gostaria de ver publicado na revista, envie um e-mail para **tokyodefender@gmail.com**

TOKYODEFENDER

Editor-Chefe:
Wellington Botelho

Editor Executivo:
W. Anderson

Diretor de Arte:
Dudu

Time Design Blaster:
Felipe Manhoni
Bruno Magoco
Xicówski
Lucas Liberato
Gustavo Pascoli

Time Revisores Espaciais:
Juliana Rosa

Time MegaZord #37:
W. Anderson
Wellingotn Botelho
Gil “Arquivista”
Maiko Dantas

3D&T Alpha, 3DeT Victory, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são comercializados pela Jambô Editora.

Apoie o RPG Nacional!

INVADA MASMORRAS, LUTE COM MONSTROS E ROUBE TODO TESOURO QUE CONSEGUIR CARREGAR!

NOVO BOARDGAME DA 101 GAMES!

CATARSE.ME/DOMINODUNGEON

09/05/2025

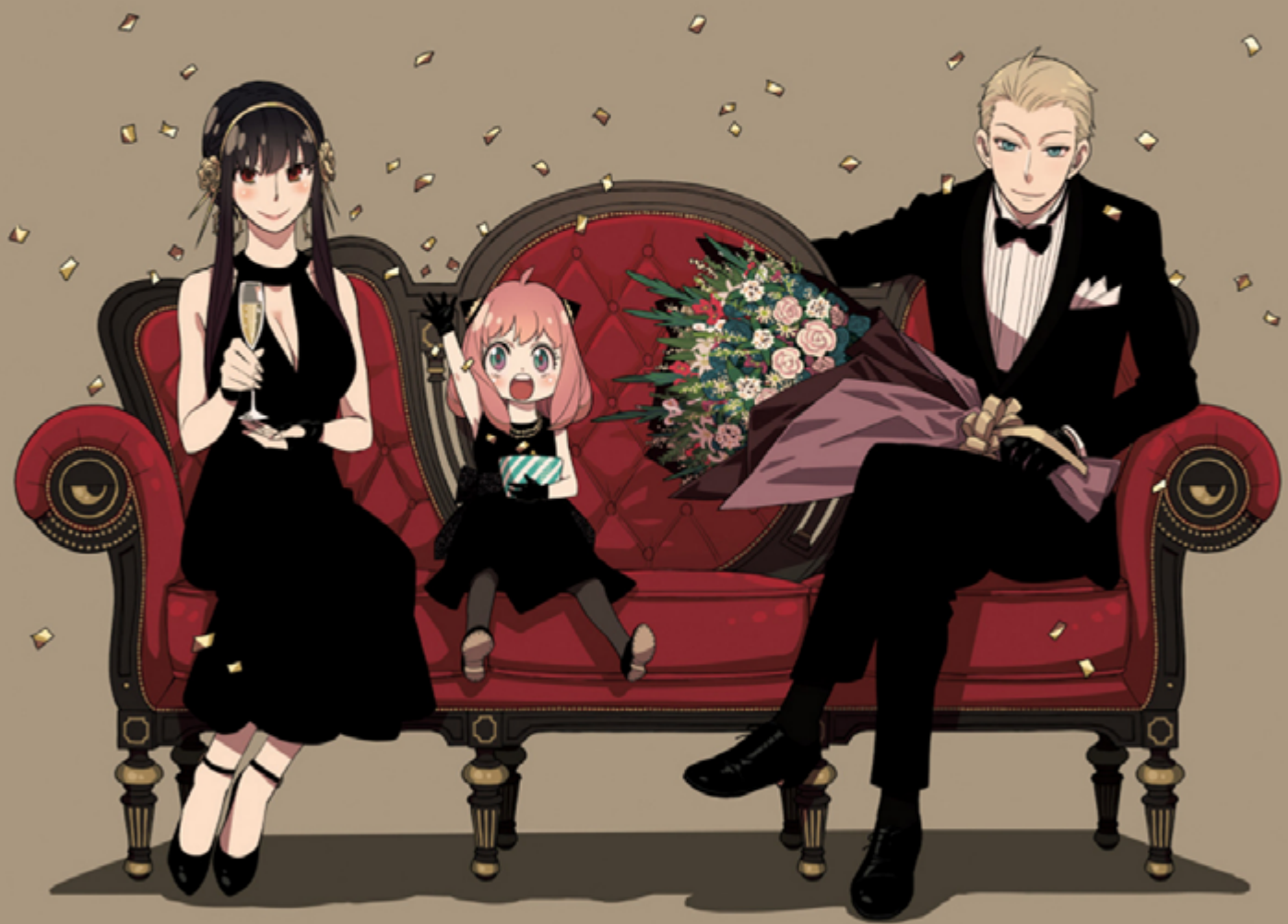
101 GAMES

MISSÃO SECRETA EM FAMÍLIA

Uma Aventura

SPY×FAMILY

スパイファミリー



Por W. Anderson

Sejam bem vindos à um emocionante mundo onde os desafios da espionagem e da vida familiar cotidiana se mesclam numa jornada divertida e intrigante. Vamos apresentar uma aventura rápida que pode ser jogada em uma sessão única ou em dois encontros, adaptada para a mecânica “Powered By The Apocalypse” (PbtA) – ou seja, com regras simples e dinâmicas, sendo possível jogar com sua família ou amigos que nunca experimentaram a “Representação de Papéis Gamificada” ou “Jogo de Papel” como nosso amigo Xico do Couto denomina o RPG.

Sobre a série, caso ainda não conheça, eu posso resumir:

Spy x Family gira em torno de Twilight, um agente secreto que precisa investigar um político e seu envolvimento com questões que colocam a paz mundial em risco. Para isso, ele adota a identidade secreta de **Loid Forger**, se casa com a bela **Yor** (que ele não sabe, mas é uma assassina profissional) e adota **Anya**, - uma menina que secretamente é dotada de poderes telepáticos. A família fica completa ao adotar **Bond**, um cão grande de pelo branco e patas pretas, que consegue prever o futuro! Todos escondem seus segredos um do outro, mas lutam bravamente pela proteção mútua, mantendo seu *status* de família perfeita!

COMO FUNCIONAM AS REGRAS DE SPY X FAMILY PBTA

Cada jogador assumirá uma ficha de personagem, que contém:

ATRIBUTOS: descrevem as características comuns e possuem um ajuste, que varia de +2 à -1.
MOVIMENTOS COMUNS: ações dos espiões, que podem ser testadas a qualquer momento

* **Agir Sob Pressão:** para escapar de situações complicadas.
* **Convencer Alguém:** para manipular NPCs sem revelar identidades.
* **Lutar Contra o Perigo:** para confrontos físicos ou intelectuais.
* **Ajudar ou Atrapalhar:** para colaborar (ou complicar) ações de outros personagens.

MOVIMENTOS ESPECÍFICOS: habilidades especiais que somente seu personagem é capaz de realizar, podendo utilizar até duas por cena (ou mais, usando Pontos de Experiência).

VÍNCULOS: laços com outros personagens que dão bônus, em certas situações.

SEGREDO: algo que seu personagem precisa proteger.

TESTES, EXPERIÊNCIA E NÍVEIS DE PERIGO

Sempre que a situação narrada pelo Mestre do Jogo oferecer um risco de revés, ou quiser usar um movimento comum ou específico de seu personagem, o jogador pode fazer um teste somando 2d6 + o valor de ajuste do atributo que for pertinente + bônus de vínculos, se for o caso.

* **<7 = FALHA:** O jogador não consegue o que quer e o Mestre complica a situação ou gera uma consequência.
* **7 a 9 = SUCESSO PARCIAL:** O jogador consegue parcialmente ou com um custo ou consequência.
* **>9 = SUCESSO COMPLETO:** O jogador consegue exatamente o que quer.

A cada falha, o Mestre deve oferecer um Ponto de Experiência (XP) ao Personagem Jogador e pode (se considerar que houve dano) registrar um Nível de Perigo (NP) ao mesmo. Os Pontos de Experiência podem ser gastos como bônus +1 em novos testes, para utilizar mais "Movimentos Específicos" em uma mesma cena ou para reduzir os Níveis de Perigo (neste caso numa proporção 2 por 1).

Caso um Personagem Jogador acumule 5 Níveis de Perigo, algo grave acontece e ele ficará fora de cena (ferido, desmaiado, preso, soterrado – Mestre descreve) até que haja alguma intervenção externa de um NPC ou Jogador.

Caso o **SEGREDO** do Personagem Jogador fique em xeque, ele deve decidir se irá:

1. Manter o segredo, mas enfrentar uma consequência difícil, recebendo 1 NP e 1 XP;

2. Revelar parcialmente, criando um mal-entendido cômico ou dramático.

O Mestre decide se a trama, a paz mundial, a segurança ou felicidade da família foram comprometidas!

FICHAS DE PERSONAGEM

LOID FORGER | TWILIGHT

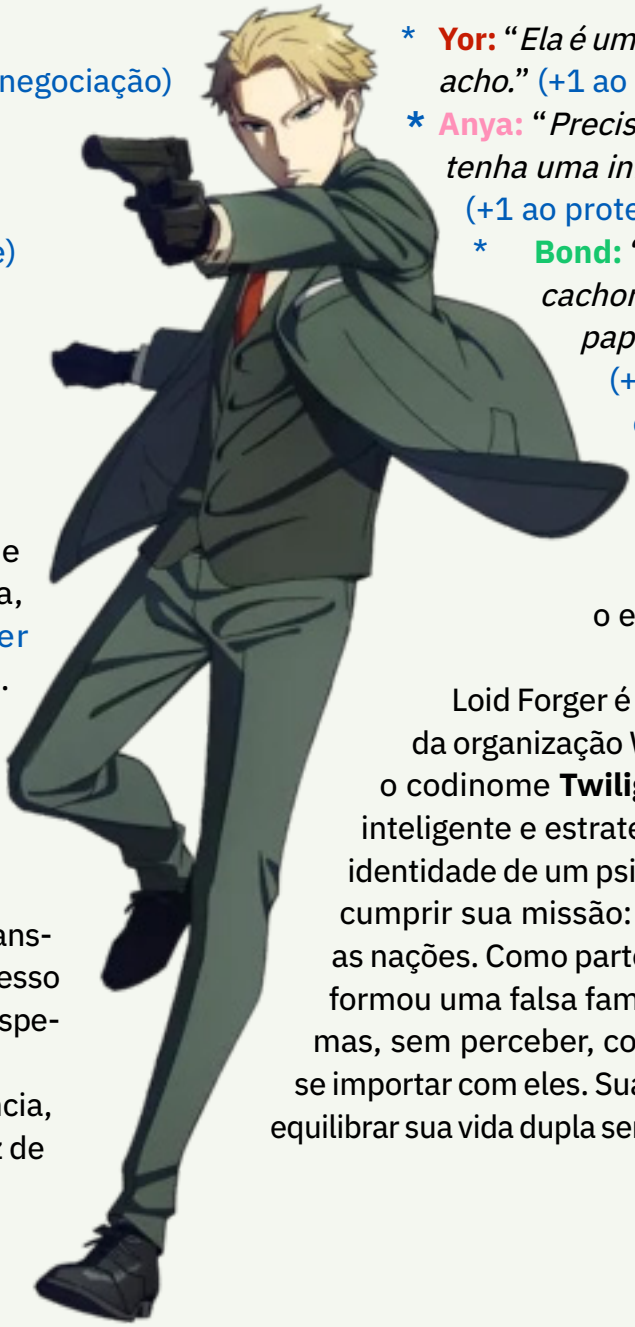
O ESPIÃO MESTRE DO DISFARCE

ATRIBUTOS:

* Carisma **+1**
  (Especialista em enganação e negociação)
* Agilidade **+1**
  (Rápido e ágil)
* Força **+0**
  (Treinado, mas não super forte)
* Inteligência **+2**
  (Estratégico e perspicaz)
* Percepção **-1**
  (Nem sempre nota detalhes)

MOVIMENTOS ESPECÍFICOS:

* **Identidade Falsa:** Pode se disfarçar de qualquer pessoa, ganhando +2 em *Convencer Alguém* enquanto disfarçado.
* **Análise Rápida:** Quando observa uma cena por alguns segundos, pode fazer uma pergunta ao Mestre sobre o local ou as intenções de alguém.
* **Negociador Brilhante:** Pode transformar um fracasso em um sucesso parcial ao negociar, mas algo inesperado acontece.
* **Tiro Preciso:** Ao atacar à distância, pode rolar +Inteligência em vez de +Agilidade.



VÍNCULOS:

* **Yor:** "*Ela é uma esposa dedicada... acho.*" (+1 ao agir junto com Yor)
* **Anya:** "*Preciso garantir que ela tenha uma infância normal.*" (+1 ao protegê-la)
* **Bond:** "*Cuidar do cachorro faz parte do papel de pai.*" (+1 ao usá-lo como distração)

SEGREDO:

Identidade como Twilight, o espião mestre.

Loid Forger é um espião brilhante da organização WISE, operando sob o codinome **Twilight**. Extremamente inteligente e estrategista, ele assume a identidade de um psiquiatra comum para cumprir sua missão: manter a paz entre as nações. Como parte desse disfarce, ele formou uma falsa família com Yor e Anya, mas, sem perceber, começou a realmente se importar com eles. Sua maior dificuldade é equilibrar sua vida dupla sem levantar suspeitas.

DICAS DE INTERPRETAÇÃO:

* **Seja metódico e sempre tenha um plano**. Loid está acostumado a calcular todos os riscos antes de agir.
* **Tente parecer um pai perfeito**. Mesmo sem experiência, ele se esforça para ser um bom pai e marido, às vezes de forma exagerada e cômica.
* **Desconfie de tudo**. Loid analisa todas as situações como se fossem parte de uma conspiração.
* **Mantenha as aparências**. Mesmo em combate, tente justificar suas habilidades de forma plausível para os outros.

YOR FORGER | PRINCESA ESPINHOSA

A ASSASSINA IMBATÍVEL

ATRIBUTOS:

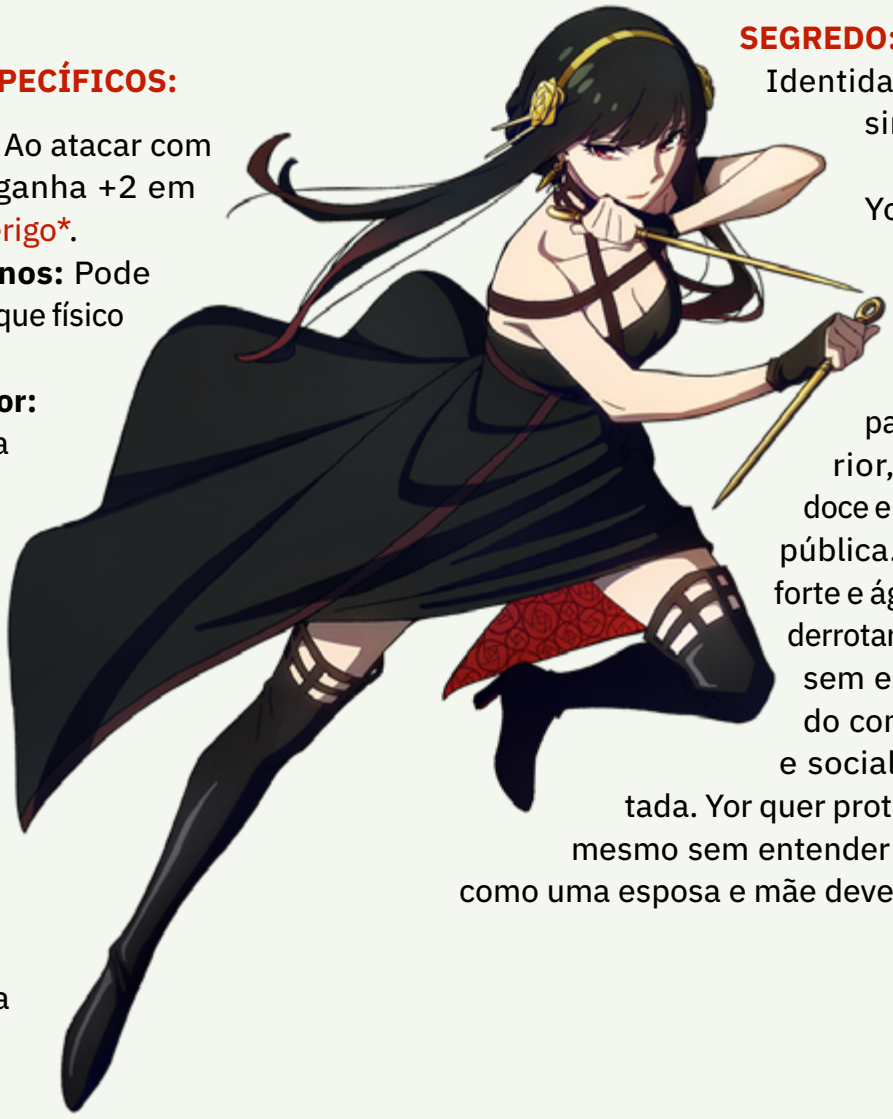
* Carisma **0** (Meiga, mas não sabe mentir)
* Agilidade **+1** (Extremamente rápida e ágil)
* Força **+2** (Força sobre-humana)
* Inteligência **-1** (Ingênua, especialmente sobre sociedade)
* Percepção **+1** (Instintos assassinos aguçados)

MOVIMENTOS ESPECÍFICOS:

* **Golpe Mortal:** Ao atacar com um golpe físico, ganha +2 em *Lutar Contra o Perigo*.
* **Reflexos Felinos:** Pode evitar qualquer ataque físico uma vez por cena.
* **Instinto Protetor:** Quando alguém da família está em perigo, ganha +1 em todas as rolagens para protegê-los.
* **Disfarce de Esposa Perfeita:** Rola Carisma+2 para convencer os outros de sua inocência ou incompetência em combate.

VÍNCULOS:

* **Loid:** "*Preciso me esforçar para ser uma boa esposa.*" (+1 ao tentar agradá-lo)
* **Anya:** "*Quero que ela cresça forte e feliz.*" (+1 ao protegê-la fisicamente)
* **Bond:** "*Ele parece gostar de brincar... preciso ser gentil.*" (+1 ao usá-lo em combate)



SEGREDO:
Identidade como assassina profissional.

Yor é uma assassina profissional conhecida como Princesa Espinhosa, mas para o mundo exterior, é apenas uma doce e gentil funcionária pública. Extremamente forte e ágil, ela é capaz de derrotar qualquer inimigo sem esforço, mas fora do combate é ingênua e socialmente desajeitada. Yor quer proteger sua família, mesmo sem entender completamente como uma esposa e mãe deve agir.

DICAS DE INTERPRETAÇÃO:

* **Seja extremamente forte, mas ingênua**. Yor não percebe o próprio poder e pode quebrar objetos sem querer.
* **Fique nervosa quando perguntarem sobre sua vida pessoal**. Inventar desculpas é um grande desafio para ela.
* **Seja superprotetora com Anya**. Yor quer que sua filha cresça feliz e segura, então pode reagir de forma exagerada ao menor sinal de perigo.
* **Tenha uma mentalidade de guerreira**. Mesmo em tarefas simples, como cozinhar ou arrumar a casa, pense em estratégias como se estivesse em combate.

ANYA FORGER

A TELEPATA TRAVESSA

ATRIBUTOS:

* Carisma **+2**
  (Fofa e carismática)
* Agilidade **0**
  (Ágil, mas criança)
* Força **-1**
  (Pequena e fraca)
* Inteligência **+1**
  (Esperta, mas com mentalidade infantil)
* Percepção **+1**
  (Lê mentes e intuições)

MOVIMENTOS ESPECÍFICOS:

* **Telepatia Secreta:** Pode ler a mente de qualquer NPC, mas precisa interpretar o que ouviu.
* **Intuição Infantil:** Pode fazer uma pergunta ao Mestre sobre a verdade de uma situação.
* **Criatividade Sem Limites:** Ao tentar algo improvável e infantil, ganha +1 na rolagem, mas as consequências podem ser imprevisíveis.
* **Sorriso Desarmante:** Pode usar +Carisma para distrair inimigos ou evitar punições.

VÍNCULOS:

* **Loid:** "*Papai é um super-herói!*"
  (+1 ao tentar impressioná-lo)
* **Yor:** "*Mamãe é uma ninja mortal!*"
  (+1 ao segui-la furtivamente)
* **Bond:** "*Conseguimos nos falar sem palavras!*"
  (+1 ao agir junto com Bond)

SEGREDO:
Habilidade de ler mentes.

Anya é uma garotinha que aparenta ter seis anos capaz de ler mentes, mas esconde esse poder para evitar problemas. Seu maior sonho é ter uma família feliz, então se esforça para manter seus pais juntos (mesmo que eles não saibam a verdade um sobre o outro). Ela adora espionagem, ação e aventuras, mas como ainda é uma criança, sua visão do mundo é ingênua e exagerada.

DICAS DE INTERPRETAÇÃO:

* **Leia as mentes e reaja de forma divertida**. Como uma criança, ela pode dar respostas engraçadas ou erradas ao interpretar os pensamentos dos outros.
* **Use expressões exageradas**. Anya é super expressiva! Faça cara de espanto, de malícia, de desespero, como no anime.
* **Interfira nas missões dos pais**. Se perceber algo interessante (como um vilão ou uma pista), tente se envolver de forma atrapalhada.
* **Seja travessa, mas com boas intenções**. Anya pode mentir ou bolar planos mirabolantes para ajudar os pais, mesmo que suas ideias nem sempre façam sentido.

BOND FORGER

O CÃO VIDENTE

ATRIBUTOS:

* Carisma **-1**
  (Fofo, mas muito grande)
* Agilidade **+1**
  (Rápido e silencioso)
* Força **+1**
  (Grande e forte)
* Inteligência **0**
  (Inteligente para um cachorro)
* Percepção **+2**
  (Olfato e audição aguçados, visões do futuro)

MOVIMENTOS ESPECÍFICOS:

* **Visão do Futuro:** Pode ter visões do futuro próximo. Pergunte ao Mestre o que vai acontecer em breve.
* **Faro Aguçado:** Pode seguir rastros ou encontrar itens escondidos.
* **Força Canina:** Pode derrubar portas ou inimigos com força bruta.
* **Protetor Fiel:** Ao proteger Anya, ganha +1 em todas as rolagens de defesa.

VÍNCULOS:

* **Loid:** "*Ele é o alfa... eu o sigo.*"
  (+1 ao agir sob ordens de Loid)
* **Yor:** "*Ela me dá comida... preciso protegê-la.*"
  (+1 ao lutar ao lado dela)
* **Anya:** "*Ela entende o que penso.*"
  (+1 ao comunicar algo importante para Anya)

SEGREDO:
Habilidade de prever o futuro.

Bond é um cachorro muito especial: além de ser grande e inteligente, ele pode prever o futuro! Antes de ser adotado pela família Forger, Bond era uma cobaia em experimentos científicos secretos, onde desenvolveu suas habilidades premonitórias. Ele ainda tem alguns traumas desse passado e teme laboratórios e cientistas. Ele ama sua família e tenta protegê-los usando suas visões, mas como não pode falar, precisa se expressar com latidos e gestos. Bond também adora comida e pode se distrair facilmente com petiscos.

DICAS DE INTERPRETAÇÃO:

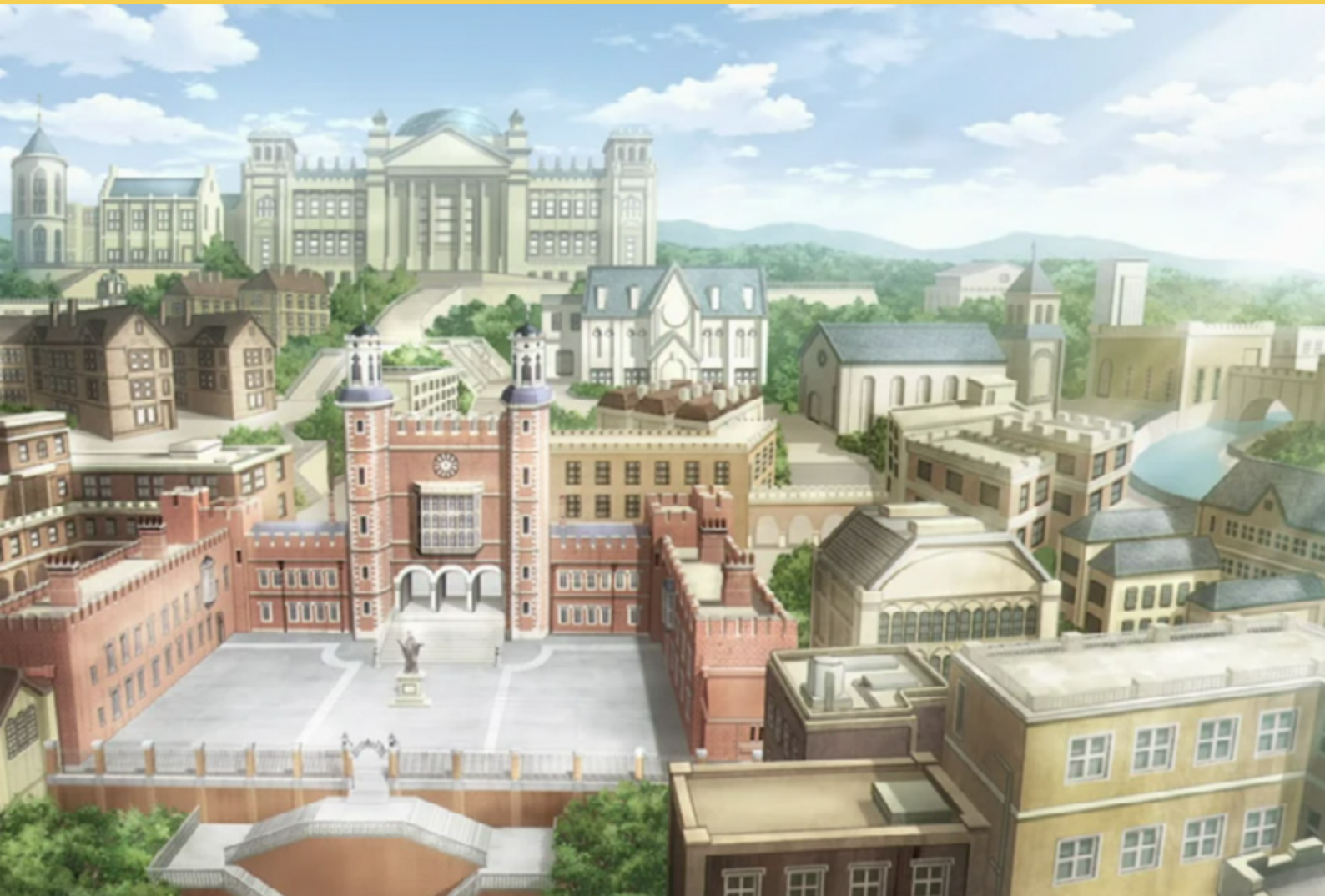
* **Reaja às visões do futuro**. Fique agitado, tente avisar a família ou corra para evitar um desastre iminente.
* **Use gestos e expressões para se comunicar**. Não pode falar, mas pode rosnar, apontar com o focinho ou puxar alguém pela roupa.
* **Seja um herói canino**. Mesmo atrapalhado, Bond sempre tenta salvar sua família, mesmo que às vezes falhe de maneira engraçada.
* **Aja como um cachorro de verdade**. Cheire coisas, procure comida, brinque e demonstre carinho pelos Forger!

PRONTO PARA UMA MISSÃO SECRETA EM FAMÍLIA?

“A ELEGÂNCIA ESTÁ NA RAIZ DA TRADIÇÃO. ELEGÂNCIA É O QUE TRARÁ UM MUNDO MELHOR.”
HENRIQUE HENDERSON

SINOPSE:

A família Forger recebe convites para um evento de gala na escola de Anya, mas na verdade, é uma armadilha montada por um grupo de espiões rivais que planejam sequestrar um diplomata convidado para essa festa. Cada membro precisará usar suas habilidades especiais sem revelar suas verdadeiras identidades para proteger o diplomata, salvar uns aos outros e, claro, manter a fachada de família perfeita.



CENA 1: A CHEGADA AO EVENTO

Objetivo: Infiltrar-se na festa, mantendo as aparências de “família perfeita”.

A família Forger chega ao luxuoso evento diplomático. Loid está disfarçado como um embaixador, Yor está como sua esposa perfeita, e Anya é apenas uma criança animada para a festa, querendo impressionar os professores. Bond acompanha a família discretamente. O salão principal está repleto de pessoas influentes e importantes, além do numeroso staff de organizadores da festa. Por serem recém chegados, muitos dos presentes desejam conhecer melhor a família da pequena notável, incluindo o Sr Henderson e alguns dos alunos, acompanhados por seus pais.

Desafios da Cena:

* **Loid** deve disfarçar sua identidade enquanto coleta informações sobre os presentes ao evento. Pode realizar um Teste de *Agir Sob Pressão* para evitar ser reconhecido. Pode perceber a falta do pai de Damian Desmond - alvo de sua missão principal, a presença de meliantes de uma organização rival disfarçados entre o staff ou que há algo de ruim por vir.
* **Yor** reconhece alguns dos assassinos disfarçados entre os convidados e percebe que há perigo iminente, mas precisa se controlar para não chamar atenção. Se a situação ficar embaraçosa, pode testar *Convencer Alguém* para não usar força excessiva.
* **Anya** está feliz e distraída, mas pode ler as mentes dos convidados presentes e descobrir que há um plano de sequestro. Se quiser comunicar isso sem expor seus poderes, fará o teste de *Ajudar ou Atrapalhar* para passar as informações de forma sutil para alguém de sua família.
* **Bond** tem uma visão do sequestro - alguém foi encapuzado e arrastado para uma sala travada com uma senha em forma de frase curta. A tal sala é acessível ao final do corredor esquerdo, perto do caminho para a cozinha e dos dois banheiros de funcionários do evento. Ele precisa raciocinar e guiar Anya até o local da visão à tempo. Teste de *Agir sob Pressão* para navegar pela festa sem causar alarde.

Enigma: Para entrar na área restrita que aparece na visão de Bond, é preciso encontrar um painel com senha digital, ativado por palavras embaralhadas. É necessário resolver esse anagrama para abrir a porta. Se a sessão for presencial, o Mestre pode recortar letras de palavras e deixar o grupo tentar colocar em ordem. Se quiser incrementar, use um timer, sem dizer o que acontece se o tempo estourar.

Se conseguirem abrir a sala, perceberão que o refém era o jovem Damian. Ele foi capturado como moeda de troca para forçar seu pai, que não compareceu, se apresentar. O menino porém, sem entender o que está acontecendo, sairá correndo dali dizendo que foi vítima de uma brincadeira de péssimo gosto. Nada resta além de retornar ao salão principal!

CENA 2: SEPARAÇÃO E INFILTRAÇÃO

Objetivo: Cada um lidará com ameaças separadamente enquanto tenta proteger a família.

Enquanto se movimentam pelo amplo salão principal da festa interagindo com professores, alunos enxeridos, seus pais - membros da alta sociedade - e espiões terroristas disfarçados, os Forger são separados por circunstâncias do evento:

Desafios da Cena:

* **Loid** é abordado por um espião rival que tenta recrutá-lo. Ele precisa agir como um civil enquanto coleta informações. Teste de *Convencer Alguém* para não levantar suspeitas. Se for bem sucedido, descobrirá algo relacionado às bombas que precisam ser encontradas e desativadas. Se bem sucedido, pode descobrir o local trancado do acionador das bombas.
* **Yor** perceberá que um dos staffs se dirige à uma área externa da festa - onde a mesma seria encerrada, num segundo momento. É um amplo pátio verde à céu aberto, onde o grupo de mercenários está instalando bombas remotas, uma em cada das quatro colunas-mestre. Fará um Teste de *Lutar Contra o Perigo* para derrotá-los discretamente. Derrotando-os (acumulando três sucessos), pode descobrir parte do plano dos terroristas, mas precisa da habilidade de Bond para chegar ao local certo. As bombas só podem ser efetivamente acionadas ou desativadas com um controle via rádio, nas mãos do líder da operação.
* **Anya** se perde na multidão, mas descobre o plano de explosão. Ela (ou outro dos personagens que tenha sido perfeitamente bem sucedido) precisa passar a informação para Bond usando mímica e charadas. Teste de *Ajudar ou Atrapalhar*.
* **Bond** é capaz de localizar os explosivos usando seu faro. Teste de *Agir Sob Pressão* para evitar os staffs terroristas. Se receber os comandos certos, pode ainda achar o acionador dessas bombas. Dimitri Romanov, o líder da organização está na sala do Diretor, observando o movimento pelas câmeras de segurança e esperando o momento certo para agir. Essa sala de controle fica no andar superior da escola, do lado esquerdo. A porta está travada com um item muito pesado, sendo possível arrombá-la com uma força descomunal. Se a porta for forçada, Dimitri fugirá por um acesso secreto, deixando descuidadamente o controle das bombas, sobre a mesa.

Enigma: O Mestre pode escrever uma frase curta e entregar secretamente ao jogador que irá recorrer ao cão, descrevendo nela o que Bond precisa fazer para encontrar a bomba e impedir sua ativação. Porém precisa encenar a frase num jogo de mímica, até o jogador que interpreta o cão, entenda a mensagem.

CENA 3: A REVELAÇÃO DO VILÃO

Objetivo: Confrontar o líder dos espiões sem revelar suas verdadeiras identidades.

Após desativarem as bombas, todos se encontram no salão principal. O vilão subiu ao palco do salão, agarrando o pequeno Damian Desmond pelo pescoço - já que seu pai não compareceu ao evento - e ativa um dispositivo que tranca completamente o local. O controle parece um joystick com setas direcionais e dois botões e é entregue à um dos muitos capangas. Todo staff restante saca submetralhadoras das bandejas que usavam para servir e os convidados subjugados e sem ter como fugir, lançam-se ao chão com as mãos sobre as nucas.

Dimitri se revela um especialista em tecnologia avançada que foi demitido pelo governo ao exigir prioridade orçamentária de seus projetos, a fim de estabelecer a garantia do poder do Estado e a plena eliminação de seus opositores. Ele ordena aos capangas restantes que também tragam ao palco a menina Anya. Ela parece ter algum vínculo com o rapaz e isso pode ser útil nas negociações.

Desafios da Cena:

* **Loid** pode tentar negociar com Dimitri para atrapalhar os bandidos e ganhar tempo até que Yor derrote os capangas e Bond alcance o refém. Pode fazer testes para *Ajudar ou Atrapalhar*.
* **Yor**, enfurecida pela ameaça à sua família, enfrentará os capangas enquanto protege Anya. Teste de *Lutar Contra o Perigo* para derrotar vários inimigos com movimentos acrobáticos. Terá o nível de dificuldade aumentada para lutar sem revelar suas técnicas assassinas, a menos que consiga quebrar as luminárias do salão.
* **Anya** pode descobrir a senha para desativar o dispositivo que trancou a escola, lendo a mente do vilão ou com sua intuição, mas precisa disfarçar. Teste de *Agir Sob Pressão* para conseguir organizar a grande sequência de informações na sua cabeça.
* **Bond** pode sorrateiramente se aproximar como um cãozinho gentil e indefeso e libertar Damian das mãos do sequestrador. Será necessário acumular sucessos num teste de *Convencer Alguém*.

Enigma: O controle de liberação estará na mão do último capanga derrotado, sendo necessário Yor obter três sucessos acumulados. Nessa cena, Falhas e Sucessos Parciais causarão NP para Yor ou outro personagem que o Mestre considerar pertinente.

Para destrancar a escola e liberar os acessos à saída, é necessário repetir uma sequência de movimentos direcionais. Anya precisa lembrar e repetir a ordem correta que viu na mente do vilão. Escreva num papel uma sequência de setas com oito direções alternadas (ex.: cima, baixo, direita, esquerda, baixo, cima, esquerda e direita) e deixe o jogador ver a imagem por alguns segundos.

Depois peça para Anya realizar os movimentos visualizados com a cabeça sem errar! Para cada erro no joystick, o Mestre pode trazer mais capangas ou infligir um NP em um dos personagens da mesa. Se ficar muito difícil, o Mestre pode consumir um XP de algum dos participantes e revelar a sequência.

CENA 4: PROTEGENDO A FAMÍLIA

Objetivo: Todos se unem para proteger uns aos outros, sem revelar seus segredos.

Ao ativar a sequência secreta do joystick, as portas e janelas da escola se abrem permitindo que todos os convidados fujam dali, deixando o cenário da batalha final, sem testemunhas. Os capangas estão desmaiados. O próprio Damian é protegido pelo Sr Henderson e levado para longe, enquanto buscam trazer as autoridades ao local. Percebendo que seria capturado, o vilão ativa um botão preso em seu cinto e se veste com uma Armadura Robô de Segurança Gigante, feita a partir das placas metálicas que trancaram o local, atraídas por um gerador magnético explosivo.

Os Forger precisam trabalhar em equipe:

* **Loid** pode distrair o robô enquanto procura um ponto fraco. Ele pode *Lutar Contra o Perigo* ou testar *Ajudar ou Atrapalhar* para descobrir que o robô é invulnerável exceto nas juntas dos braços, pernas e no pescoço. Pode mostrar à Yor onde atacar.
* **Yor** ataca as juntas do robô com golpes precisos. Ela pode *Lutar Contra o Perigo* causando NP no inimigo ou impedir que este ataque sua família e testar *Agir Sob Pressão* para explorar as fraquezas que Loid revelou.
* **Anya** observando o vilão, pode descobrir como desligar o robô. Ela consegue passar as instruções para Loid disfarçando com brincadeiras infantis. Só precisa passar no teste de *Convencer Alguém* ou *Ajudar ou Atrapalhar*. Se o vilão perceber que será derrotado ativará um recurso de autodestruição.
* **Bond** pode salvar Anya e toda sua família desse ataque surpresa, demonstrando o quanto ama sua família, usando sua capacidade de ver o futuro. Exigido um teste de *Convencer Alguém* ou *Agir Sob Pressão* para intervir à tempo.

DESFECHO EMOCIONANTE:

No momento decisivo, o robô ameaça a todos com sua bomba magnética e cada um dos Forger age para proteger ao outro. Loid se coloca na frente de Anya. Yor se posiciona para atacar sem pensar duas vezes e proteger Loid. No desespero, Anya grita "NÃO MACHUQUE MEUS PAIS!" revelando como poder oculto um grito telepático - que desorienta o piloto do robô. Bond aproveita a deixa e usa sua força para empurrar o robô, criando uma abertura para Yor com sua força descomunal, destruí-lo de uma vez por todas!

Os Forgers vencem, mas ninguém revelou seus segredos.

Eles deixam esse evento como uma "família normal", emocionados com o quanto se protegeram sem sequer saberem o motivo. Tudo acaba com a pequena Anya pedindo um sorvete de amendoim, como recompensa!

Se tudo der certo, Anya ainda pode ganhar uma estrela - e perdê-la no mesmo dia, dada as tamanhas confusões que criou nesse dia, brincando de espião.

EPÍLOGO: MANTER AS APARÊNCIAS

Se os jogadores conseguirem impedir o sequestro sem se exporem, a missão será um sucesso! Se falharem, precisarão lidar com as consequências—como precisar de um novo disfarce ou fugir antes que alguém descubra demais.

O jogo pode terminar com um momento cômico, como Anya quase revelando tudo, Yor fazendo algo absurdo sem perceber ou Loid exausto tentando fingir que foi só mais um dia normal.

Nota: Esse é um final sugerido, mas nada impede que seus jogadores promovam algo ainda mais incrível e impactante. Espero que tenham gostado dessa aventura de espiões em família!

por Wellington Botelho

MISSÃO: IMPOSSÍVEL

Filmes de ação e aventura, normalmente dão excelentes ideias para nossas mesas de RPG. Uma das minhas franquias prediletas é Missão: Impossível.

Em algum momento dos anos 90, acho que para os anos de 97/98, eu devo ter visto uma chamada de TV para o filme estrelado pelo excelentíssimo Tom Cruise, pendurado pela cintura numa corda de alpinista, invadindo uma sala ultrassecreta cheia de sensores. Na minha mente, aquilo era o máximo.

Mas do que se trata a história de Missão: Impossível? Como diria o narrador:

"Sua missão, caso decida aceitá-la é sentar-se confortavelmente e apreciar o texto a seguir. **Esta mensagem se autodestruirá em cinco segundos."**

O filme Missão: Impossível (1996) foi lançado baseando-se nas séries de TV, Missão: Impossível (1966 - 1973) e na sua continuação, Missão: Impossível (1988 - 1990).

A série apresentava a IMF (Impossible Missions Force), um time de elite com acesso a gadgets avançados e estratégias elaboradas, encarregado de frustrar ditadores, sabotadores, espiões e organizações nefastas. Muitas das missões envolviam infiltrações em nações não nomeadas, mas claramente inspiradas em países do Bloco Soviético. O uso de pseudônimos como “O Estado Oriental”, “República Popular de X” e “Regime Militar de Y” ajudava a criar a ilusão de que a IMF não estava diretamente ligada a nenhuma superpotência — mas era óbvio que representavam os interesses do mundo ocidental.

No entanto, a série fez algo que a tornou única: em vez de depender apenas de tiroteios e pancadaria, as missões muitas vezes envolviam teatro e enganação. O time não chegava simplesmente detonando tudo, mas armava planos elaborados, enganando seus alvos por meio de disfarces, falsificações e engenharia social. Isso a diferenciava de outras histórias de espionagem mais voltadas para a ação

A segunda série de Missão: Impossível foi uma tentativa de reviver a franquia na década de 1980.

Nos anos 80, a Guerra Fria estava em sua fase final, mas os EUA ainda viviam um forte sentimento anti-soviético. No entanto, a nova série de Missão: Impossível refletia um mundo mais globalizado, onde as ameaças não vinham apenas de regimes comunistas, mas também de terroristas, cartéis de drogas e megacorporações corruptas.

Além disso, a série foi criada por necessidade: devido a uma greve dos roteiristas de Hollywood em 1988, a rede ABC optou por reviver séries antigas com roteiros já prontos. Assim, muitos episódios foram remakes diretos da série dos anos 60, apenas com atores diferentes e tecnologia atualizada.

A série foi cancelada após duas temporadas (1988-1990) e caiu no esquecimento, mas serviu como um “esquenta” para o filme de 1996 com Tom Cruise, que reinventou a franquia para o cinema.

O primeiro filme de Missão: Impossível (1996), dirigido por Brian De Palma, foi um marco no cinema de espionagem e estabeleceu um novo tom para a franquia, diferente do estilo das séries de TV dos anos 60 e 80. Foi um filme que misturou espionagem clássica com ação moderna, criando uma identidade própria para Missão: Impossível no cinema.

Na série, as missões eram realizadas pelo time inteiro, enquanto no filme, Ethan Hunt (Tom Cruise) assume o papel central. Diferente da série, onde o IMF era confiável, no filme, Ethan Hunt é traído e precisa provar sua inocência. O filme trouxe cenas icônicas e elaboradas, como a invasão ao cofre da CIA e a perseguição no trem-bala. Como Brian De Palma é um diretor com influências de Hitchcock, o filme tem um ritmo de mistério e desconfiança, diferente da ação frenética dos filmes posteriores.

O Enredo: O Jogo de Gato e Rato

O filme começa com uma missão da IMF em Praga, mas quase toda a equipe é assassinada misteriosamente. Ethan Hunt é o único sobrevivente e acaba acusado de traição pela própria IMF, que acredita que ele é um agente duplo.

A única maneira de limpar seu nome é descobrir quem armou para ele. Para isso, Hunt recruta mercenários e ex-agentes, rouba um arquivo ultrassecreto da CIA e descobre que Jim Phelps, seu antigo mentor, era o verdadeiro traidor.

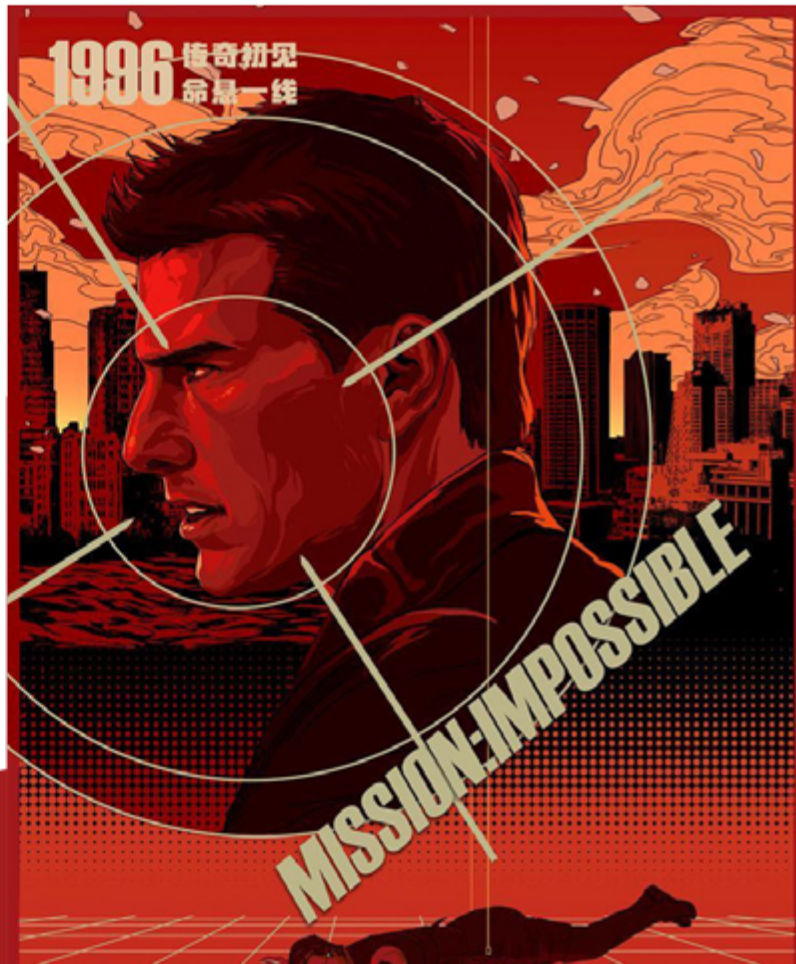
O clímax acontece dentro de um trem-bala na França, onde Hunt enfrenta Phelps e impede a venda da lista de agentes secretos para o vilão Max (Vanessa Redgrave).

Missão: Impossível arrecadou mais de US$ 450 milhões e provou que espionagem podia competir com blockbusters de ação. Alguns elogiaram o suspense e as reviravoltas, mas fãs da série ficaram irritados com a traição de Jim Phelps, que antes era um herói. Foi um dos filmes que ajudou a redefinir espionagem nos anos 90, preparando o terreno para James Bond – Cassino Royale e Jason Bourne.

As sequências de Missão: Impossível demoraram a encontrar a identidade da franquia, especialmente nos segundo e terceiro filmes, que foram criticados por diferentes motivos. Foi apenas a partir do quarto filme (Protocolo Fantasma, de 2011) que a série se consolidou como uma das principais franquias de ação e espionagem de Hollywood.

Missão: Impossível 2 (2000) — O Exagero do Estilo John Woo

O segundo filme se afastou completamente do suspense do primeiro e virou quase um filme de super-herói, onde Ethan Hunt parecia invencível. O foco era no visual estiloso, com explosões, lutas coreografadas e perseguições cinematográficas, mas a história ficou em segundo plano.



O terceiro filme tentou equilibrar ação e espionagem, mas não trouxe nada novo para a franquia. O ritmo era bom, mas a história parecia um episódio longo de uma série de TV.

O grande trunfo do filme era Philip Seymour Hoffman como o vilão Owen Davian, um traficante de armas implacável e cruel. Mas, infelizmente, ele foi subaproveitado, morrendo de forma anticlimática.

A trama sobre a “Pata de Coelho” (um McGuffin sem explicação) também não ajudou. No fim, parecia um filme de ação qualquer, sem o charme da espionagem cerebral do primeiro filme nem o estilo exagerado do segundo. Melhor que o segundo, mas ainda sem identidade.

.

A trama sobre um vírus mortal (Chimera) e um agente traidor tentando vendê-lo para o mercado negro não foi suficiente para engajar o público. O romance de Ethan com a ladra Nyah Nordoff-Hall (Thandiwe Newton) também não convenceu.

O filme tem boas cenas de ação, mas parece um videoclipe longo e exagerado, e perde a essência da franquia.

Missão: Impossível 3 (2006) O Filme Mais Genérico

Por que a franquia demorou para engrenar?

O primeiro filme tinha mistério, o segundo virou um videoclipe de ação e o terceiro parecia um thriller de espionagem genérico. Tom Cruise ainda encontrava seu Ethan Hunt ideal – nos primeiros filmes, ele não era tão marcante quanto nos filmes posteriores. O segundo filme tinha um vilão esquecível, e o terceiro desperdiçou um ator excelente.

A franquia só acertou o tom no quarto filme, que trouxe mais equilíbrio entre ação e espionagem, além de cenas absurdas bem coreografadas. A partir deste filme, Missão: Impossível finalmente se consolidou como uma das melhores franquias de ação do cinema.

Missão: Impossível Protocolo Fantasma (2011)

O Depois do desempenho morno do terceiro filme, “M:I - Protocolo Fantasma” reinventou a série com um tom mais leve, mas sem perder a adrenalina.

Como pontos fortes, podemos destacar a Escalada no Burj Khalifa (Dubai), que é uma das cenas mais incríveis da história do cinema de ação, com Tom Cruise realmente escalando o prédio mais alto do mundo. Além disso, Ethan Hunt ficou mais humano, e agora ele não é apenas um espião perfeito, mas também erra e improvisa. A utilização de uma equipe mais presente, onde Benji (Simon Pegg) ganha mais espaço, e Jeremy Renner entra como um possível sucessor de Ethan.

Como ponto fraco podemos destacar o vilão Kurt Hendricks (Michael Nyqvist), que não é muito memorável, mas isso não prejudica a experiência.

,

Missão: Impossível — Nação Secreta(2015)

A partir deste filme, a direção ficou com Christopher McQuarrie. Nele temos a introdução do Sindicato, uma organização secreta de agentes renegados. Se o quarto filme reinventou a franquia, “M:I - Nação Secreta” a aperfeiçoou, trazendo um vilão mais ameaçador, ação mais estilizada e espionagem mais elaborada.

Os destaques ficam pela cena de Ethan prendendo a respiração por 6 minutos debaixo d’água. A perseguição de moto na estrada de Casablanca, uma das melhores da série. E a introdução de Ilsa Faust (Rebecca Ferguson), uma agente britânica tão habilidosa quanto Ethan Hunt.

O ponto fraco é o vilão Solomon Lane, que é eficiente mas sua personalidade não é tão forte quanto a de antagonistas de outros filmes de espionagem.

Missão: Impossível — Efeito Fallout (2018)

Se “M:I - Nação Secreta” refinou a fórmula, “M:I - Fallout” a levou ao ápice. Aqui, a franquia abraça completamente a ação insana, trazendo sequências que desafiam qualquer outro filme do gênero.

Os pontos fortes do filme são a briga brutal no banheiro, onde Ethan e August Walker (Henry Cavill) enfrentam um assassino em uma luta visceral. A cena de abertura, onde Ethan faz um Salto HALO (paraquedismo de alta altitude), e Tom Cruise realmente pulou de um avião a 7.600 metros de altura. A perseguição em Paris, com uma caçada intensa de moto e carro pelas ruas da cidade. E o final insano no Himalaia, uma segunda caçada, agora de helicópteros e mais luta final no penhasco.

Desta vez temos um trabalho melhor na apresentação do vilão da franquia. Solomon Lane retorna, mas o verdadeiro destaque é August Walker, um agente da CIA que se revela um traidor brutal. Portanto, temos o auge da franquia, com ação impecável e um roteiro bem construído.

Missão: Impossível — Acerto de Contas Parte 1 (2023)

Dessa vez, Ethan enfrenta um inimigo diferente: uma inteligência artificial chamada “A Entidade”, que pode manipular informações e mudar a realidade digital.

Os destaques do filme ficam pela introdução de Grace, a nova personagem brilhantemente interpretada por Hayley Atwell. A cena de perseguição em Roma, com Ethan e Grace algemados. E fechando o filme, na cena do assalto ao trem, um dos momentos mais tensos e bem filmados da franquia.

O ponto fraco fica pela divisão do filme. Como é uma “Parte 1”, termina com um gancho, sem uma conclusão real.

Missão: Impossível O Acerto Final (2025)

Originalmente intitulado “Acerto de Contas Parte Dois”, o oitavo filme da franquia foi renomeado para “O Acerto Final”. Previsto para estrear em 23 de maio de 2025, o filme enfrentou atrasos devido a greves na indústria cinematográfica e desafios na produção.

O que esperar:

Este filme promete encerrar a saga de Ethan Hunt com sequências de ação ainda mais ousadas e um enredo que amarra todas as pontas soltas dos filmes anteriores. Além de Tom Cruise, retornam Simon Pegg, Rebecca Ferguson, Ving Rhames e Vanessa Kirby. Novas adições incluem Hayley Atwell e Pom Klementieff.

Embora detalhes específicos sejam mantidos em sigilo, sabe-se que a trama continuará a explorar os desafios impostos por “A Entidade” e as repercussões das escolhas passadas de Ethan Hunt.

Será que veremos um desfecho trágico para nosso protagonista? Ou ele se aposentará e finalmente viverá sossegado, sabendo que salvou definitivamente o mundo? Ou será apenas mais uma Missão Impossível realizada, e ele estará de prontidão para uma nova crise emergencial? Teremos que aguardar até a estreia nos cinemas para saber.

Como trazer esse universo para uma sessão de RPG?

O mundo de Missão: Impossível funciona em um cenário onde o grande público não tem ideia do que está acontecendo nos bastidores, enquanto agências como a IMF e outras forças clandestinas mantêm a ordem global longe dos olhos da população. Isso cria um ambiente perfeito para um RPG de espionagem, onde os jogadores assumem o papel de agentes especializados em missões secretas, infiltrações e operações impossíveis.

O Mundo e a Organização IMF – Como os jogadores se encaixam?

A IMF (Impossible Mission Force) opera na clandestinidade, fora do conhecimento do público e até mesmo de governos oficiais. Os jogadores serão agentes de elite que recebem ordens diretas para missões secretas e de alto risco.

1. Regras do Mundo:

Se forem capturados, ninguém virá resgatá-los. A IMF nega a existência de seus agentes. O governo pode ser aliado ou inimigo, dependendo da missão.As operações são sigilosas e altamente tecnológicas.

Os jogadores são mais do que espiões, cada personagem pode ser um especialista em uma área:

Mestre do Disfarce – Capaz de enganar qualquer um.

Hacker – Especialista em invadir sistemas e controlar tecnologia.

Atirador de Elite – O executor silencioso da equipe.

Engenheiro/Gadgeteer – Cria armas e dispositivos impossíveis.

Estrategista – O líder que mantém o time unido.

2. Tipos de Missões:

Em um RPG inspirado em Missão: Impossível, cada sessão pode ser uma missão diferente, com objetivos e desafios variados. Algumas ideias incluem:

Infiltração Disfarçada – Os jogadores precisam se infiltrar em um evento de gala para roubar informações sem serem descobertos.

Roubo de Dados Ultra-secretos – Uma missão para invadir um servidor governamental altamente protegido.

Sabotagem e Explosões – Plantar uma bomba ou desativar um sistema de segurança em um local impossível.

Perseguição de Alto Risco – Uma fuga desesperada em uma cidade desconhecida.

Captura ou Assassinato de um Vilão – Um alvo precisa ser neutralizado antes que o tempo acabe.

Corrida Contra o Tempo – Uma ameaça global precisa ser impedida em questão de horas.

3. Mecânicas de Ação e Espionagem

Como capturar a adrenalina da franquia em um RPG?

Relógio de Missão: Use um sistema de contagem regressiva! Cada ação tomada pelos jogadores pode aumentar ou diminuir a tensão da missão. Existe esta mecânica no sistema de Fabula Ultima.

Testes Cinematográficos: Ao invés de rolagens individuais, alguns desafios podem ser resolvidos em uma única jogada épica (como atravessar lasers ou hackear um sistema em segundos).

Pontuação de Cobertura: Os jogadores começam incógnitos, mas ações suspeitas aumentam o nível de alerta do ambiente. Sucessos parciais ou falhas sucessivas, vão minando a furtividade do grupo durante a sessão.

Implementar um sistema de “narrativa compartilhada”, onde os jogadores descrevem elementos da cena (exemplo: um jogador decide que há uma rampa, o outro que há um helicóptero chegando).

O jogo deve incentivar criatividade, permitindo que os jogadores usem gadgets, objetos do cenário e improvisação para vencer desafios.

Criar uma mecânica de “golpes impossíveis”, onde rolagens muito bem-sucedidas geram efeitos cinematográficos.

4. Sistemas de RPG para Adaptação

Agora, qual sistema usar? Aqui estão algumas opções:

Mutantes & Malfeitores

Savage Worlds

FATE

3DeT Victory

Fabula Ultima

Powered by the Apocalipse - PbtA

Um RPG de Missão: Impossível funciona muito melhor com um sistema narrativista, onde os jogadores e o mestre constroem juntos a tensão e a ação, sem precisar ficar presos a grids de combate ou rolagens excessivas. O jogo deve ser rápido, cinematográfico e cheio de improviso, como um filme da franquia.

Foco no Roleplay e na Criatividade – Os jogadores devem descrever como executam suas ações impossíveis, ao invés de depender apenas de rolagens.

Cenas de Ação Estilizadas – Cada jogador deve ter oportunidade de brilhar em grandes momentos (uma perseguição, um hackeamento épico, um disfarce perfeito). Se o sistema escolhido permitir o uso de Pontos de Ação / Destino, utilize nesses momentos.

Tempo e Pressão Constante – O mestre pode usar contagens regressivas e eventos inesperados para simular a urgência de uma missão real.

Lembre-se que o importante não é o realismo, mas sim o **impacto da narrativa**

5. Como Criar a Estrutura de Uma Sessão?

Cada sessão deve seguir a fórmula clássica de um filme da franquia:

A. Introdução e Briefing.

A missão é apresentada através da icônica frase: “Sua missão, caso escolha aceitá-la...”

O time se reúne e cada jogador decide seu papel e especialização na missão.

B. Planejamento e Infiltração

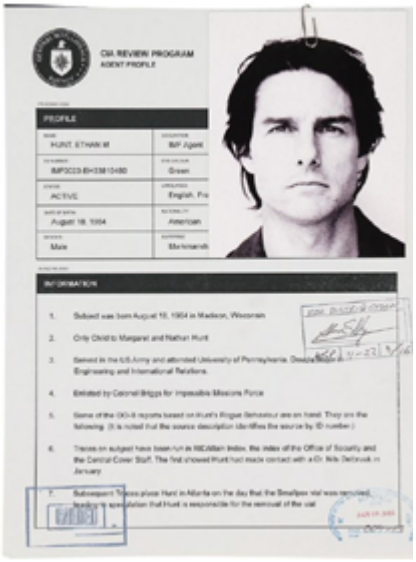
Aqui, os jogadores podem sugerir planos e alternativas, mas com o risco de algo dar errado.

Regras narrativas para disfarces, tecnologia e manipulação social são mais importantes que combate.

C. Execução da Missão

Cada jogador enfrenta desafios individuais, como segurança digital, distrações, arrombamentos, lutas silenciosas ou perseguições.

Falhas devem ser interessantes, não frustrantes! Em vez de “falhou e morreu”, a falha pode gerar um novo obstáculo cinematográfico.



D. Reviravolta e Crise

O plano dá errado, seja por uma traição, uma armadilha ou um imprevisto.

Agora, os jogadores devem improvisar uma saída impossível!

E. Clímax e Fuga

Essa é a parte onde tudo explode, a equipe corre contra o tempo e precisa sair viva.

Um vilão pode aparecer, forçando um duelo final.

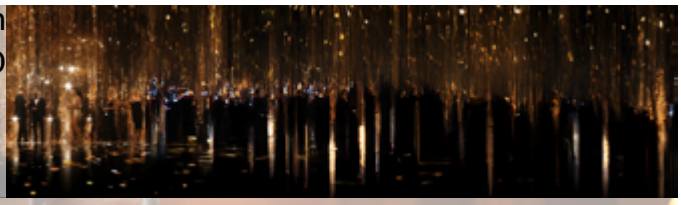
F. Encerramento e Consequências

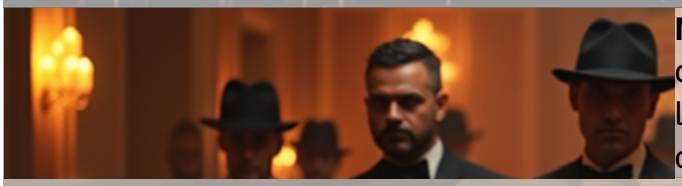
Se sobreviveram, os jogadores veem o impacto da missão no mundo.

Mas será que a ameaça realmente acabou?

6. Exemplo de Cena Narrativa em RPG (Sem Grid, Apenas Roleplay)

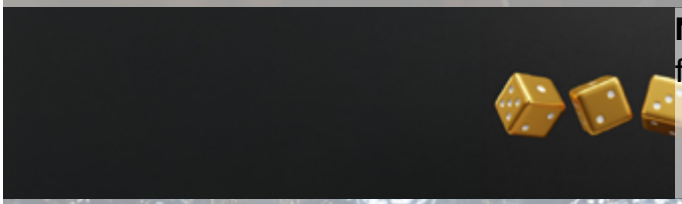
Imagine que os jogadores estão invadindo um evento de gala em Moscou para recuperar um HD roubado.





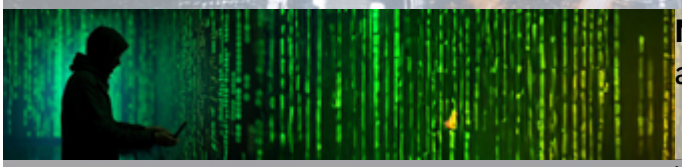
Mestre: Você entra no salão de festas, onde vários diplomatas estão reunidos. Guardas armados patrulham o local. O alvo, um oligarca russo, está no bar com dois seguranças ao lado. Como vocês abordam?

Agente do Disfarce: "Eu me misturo à multidão e uso meu comunicador para enviar informações sobre os seguranças. Tento me aproximar do alvo fingindo ser um investidor interessado."



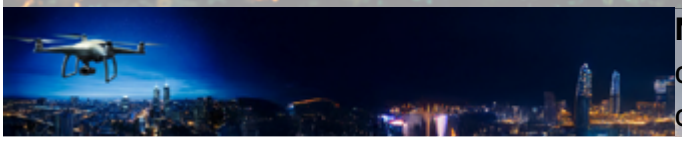
Mestre: Ótimo! Role um teste de Manipulação. Se falhar, os guardas podem suspeitar...

Hacker: "Enquanto isso, estou no carro do lado de fora, tentando hackear o sistema de câmeras do prédio. Quero desativar as imagens antes que a equipe seja detectada."



Mestre: Bom plano! Você precisa vencer um firewall avançado. Se falhar, o alarme vai tocar!

Atirador de Elite: "Vou para o telhado do prédio vizinho. Se as coisas derem errado, posso dar cobertura com meu rifle silenciado."



Mestre: Perfeito! Mas um drone de segurança começa a se aproximar do seu prédio. Como lida com isso?

Conclusão:

Se todos os jogadores agirem bem, **a infiltração será um sucesso elegante.**

Se alguém falhar, a missão vira um caos, **e eles precisarão improvisar um plano B!**

O importante aqui é a criatividade e o drama da cena, não rolar um dado para cada passo!

Como Estruturar um RPG de Missão: Impossível com um Estilo Livre

Se a ideia é manter a ação fluida e intensa, podemos seguir algumas diretrizes para transformar as rolagens em momentos impactantes, sem necessidade de regras complexas.

Role Dados Apenas Quando o Fracasso For Interessante

Em vez de rolar para cada passo do plano, os dados só entram em cena quando o resultado afeta a narrativa de forma significativa.

Exemplo:

NÃO PRECISA ROLAR: Se um jogador quer se misturar ao evento de gala sem chamar atenção, basta interpretar bem.

PRECISA ROLAR: Se ele quer enganar o vilão ou roubar um documento bem debaixo do nariz dele, aí sim um teste faz sentido.

Dica: Se falhar, o fracasso não significa um bloqueio, mas uma complicação cinematográfica! (Exemplo: o vilão desconfia, mas não age imediatamente.)

Testes Decisivos Criam a Ação

Os testes podem ser classificados em 3 tipos principais:

Testes de Disfarce e Manipulação:

Exemplo: Um jogador tenta enganar um inimigo, se passando por outro agente.

Sucesso: O alvo acredita totalmente.

Falha: Ele desconfia e faz uma pergunta difícil!

Testes de Ação e Adrenalina:

Exemplo: Uma perseguição de moto em Marrakesh.

Sucesso: O jogador faz uma manobra incrível e despista os inimigos!

Falha: Ele quase bate, mas recupera o controle no último instante, perdendo tempo.

Testes de Tecnologia e Hackeamento:

Exemplo: O hacker precisa invadir o sistema de segurança antes que o alarme dispare.

Sucesso: O sistema é desativado sem rastros.

Falha: Ele consegue, mas ativa um alarme silencioso!

Dica: Um sucesso crítico pode permitir um feito cinematográfico absurdo, enquanto um fracasso pode criar **um novo problema emocionante.**

A Regra do "Sim, Mas..."

Em vez de um sim ou não rígido, podemos usar a regra do "Sim, Mas..." para manter a fluidez da história.

Exemplo:

Jogador: "Eu tento distrair os guardas falando no rádio como se fosse um deles."

O jogador rola os dados e falha.

Mestre: "Sim, você consegue convencer um guarda... MAS ele decide te chamar para uma verificação de identidade pessoalmente."

Isso mantém a tensão sem travar a história!

Adaptação Para Diferentes Tipos de Histórias

Se quiser variar, cada sessão pode ter um tom diferente:

Modo Espionagem Pura:

Jogo mais voltado para disfarces e mistério, com menos combate.

Exemplo: Uma missão para roubar arquivos sem ser visto.

Modo Ação Insana:

Missões com mais explosões, perseguições e lutas cinematográficas.

Exemplo: Um sequestro precisa ser impedido no meio de uma autoestrada.

Modo Conspiração e Traição:

Foco em mistério, onde os jogadores podem ser traídos ou descobrir algo inesperado.

Exemplo: A IMF foi comprometida e agora eles são caçados pelo próprio governo.

Dica: Cada jogador pode sugerir um flashback para adicionar reviravoltas durante a sessão.

Classes da IMF no RPG

Cada agente da IMF é um especialista em uma área crucial da espionagem. Eles trabalham juntos, combinando habilidades para **executar missões impossíveis** sem serem detectados (ou pelo menos sem deixar rastros).

O Mestre dos Disfarces (The Chameleon)

Função: Manipulação social, enganação e disfarces.

Habilidades principais:

Camaleão Perfeito – Pode assumir diferentes identidades com informações mínimas.

Leitura de Pessoas – Capaz de perceber mentiras e emoções sutis.

Improvisação Social – Consegue falar qualquer idioma de forma convincente e se infiltrar em qualquer ambiente.

Escape Oportuno – Sempre tem um plano B para fugir de situações difíceis.

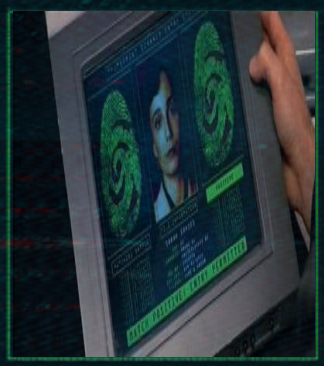
Fraquezas: Não é um especialista em combate ou tecnologia. Se descoberto, pode ser forçado a fugir.

Inspirado em: Ethan Hunt (nos primeiros filmes), Rollin Hand (série original), Ilsa Faust.

Dica de Interpretação: Use gestos, postura e voz para tornar os disfarces mais convincentes!

O HACKER DE ELITE

. . . . . THE TECH GHOST. . . . . .



Função: Controle digital, invasões de sistemas e sabotagem tecnológica.

Habilidades principais:

Código Quebrado – Consegue hackear sistemas em tempo recorde.

Controle Remoto – Acesso a câmeras de segurança, fechaduras eletrônicas e drones.

Sabotagem Digital – Derruba redes de comunicação, forja documentos e altera registros.

Gambiarras High-Tech – Usa aparelhos improvisados para contornar problemas.

Fraquezas: Depende de tempo para hackear e precisa estar próximo dos sistemas-alvo.

Dica de Interpretação: Simule digitação frenética e descreva como você engana os sistemas!

Inspirado em: Luther Stickell, Benji Dunn.

O Atirador Silencioso (The Phantom Sniper)

Função: Execução precisa, tiro de longa distância e suporte armado.

Habilidades principais:

Mão Firme – Disparo à distância com precisão absurda.

Movimento Invisível – Capaz de se esconder e mudar de posição sem ser detectado.

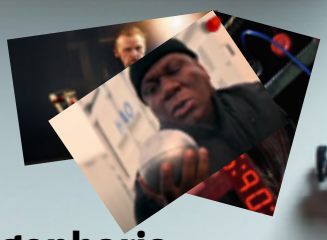
No Calor da Ação – Mantém a calma sob fogo cruzado e protege a equipe.

Combate Tático – Usa armas de pequeno porte com eficiência letal.

Fraquezas: Depende da posição estratégica e pode ficar isolado do time.

Inspirado em: William Brandt (Jeremy Renner),
Ilsa Faust.

Dica de Interpretação: Narre a tensão de mirar um alvo e descreva detalhes como vento e ângulo de tiro!



O Especialista em Explosões e Engenharia (The Demolitionist)

Função: Criador de gadgets, destruição controlada e soluções explosivas.

Habilidades principais:

Explosivos Precisos – Usa bombas e cargas moldáveis com extrema precisão.

Gadgeteer da IMF – Constrói e repara dispositivos impossíveis de espionagem.

Mecânico de Última Hora – Pode consertar veículos, armas e eletrônicos rapidamente.

Arrombador Perfeito – Destrói trancas sem deixar rastros ou abre cofres de forma silenciosa.

Fraquezas: Seu estilo destrutivo pode atrair atenção indesejada.

Inspirado em: Luther Stickell, Benji Dunn.

Dica de Interpretação: Detalhe como você posiciona e temporiza seus explosivos!

Motorista de Fuga
(The Getaway Artist)

Função: Perseguições, fugas arriscadas e direção ofensiva.

Habilidades principais:

Piloto Insano – Consegue escapar de qualquer situação dirigindo qualquer coisa.

Perseguidor Fantasma – Pode seguir alvos sem ser detectado.

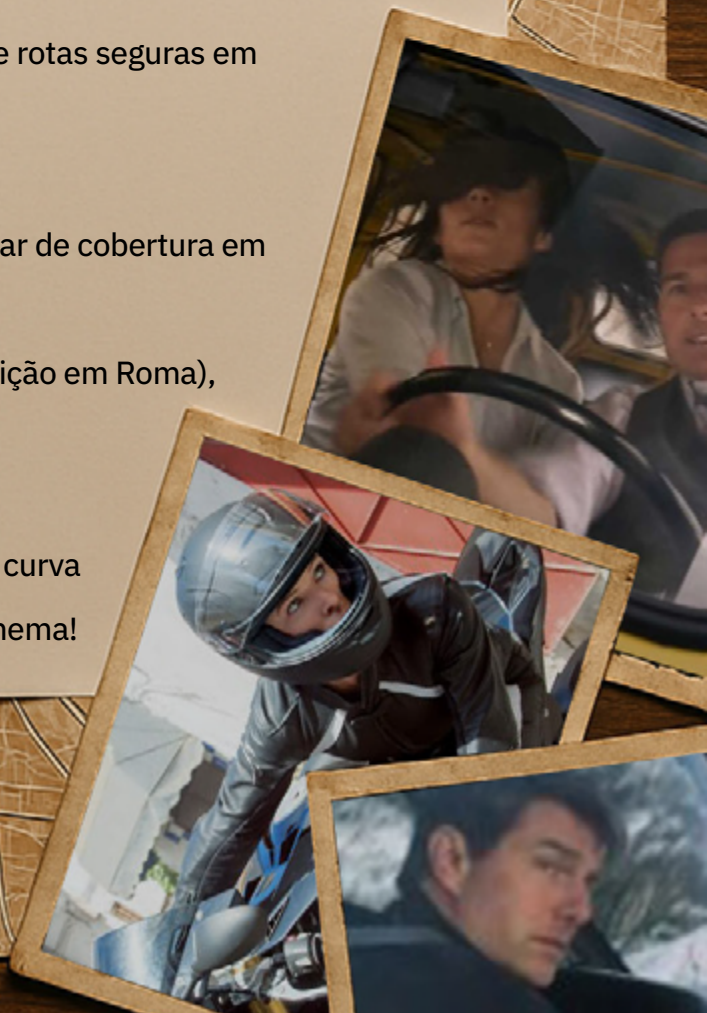
Manobras Radicais – Derrapagens controladas, saltos e reviravoltas impossíveis.

Conhecimento Urbano – Sabe atalhos e rotas seguras em qualquer cidade.

Fraquezas: Não é furtivo e pode precisar de cobertura em combate.

Inspirado em: Ethan Hunt (na perseguição em Roma), Ilsa Faust.

Dica de Interpretação: Descreva cada curva como se fosse uma cena de ação de cinema!



O Estrategista e Comandante (The Mission Planner)

Função: Coordenação de equipe, táticas e controle de situações.

Habilidades principais:

Leitura de Cenário – Analisa rapidamente uma situação e prevê reações.

Comando da Missão – Coordena a equipe de forma eficaz durante a ação.

Discurso Inspirador – Motiva os aliados a superarem desafios.

Plano Alternativo Sempre Pronto – Tem soluções rápidas para imprevistos.

Fraquezas: Se a equipe se desorganizar, sua estratégia pode ir por água abaixo.

Inspirado em: Jim Phelps (série clássica), Ethan Hunt.

Como Montar a Equipe Perfeita no RPG?

Para um jogo equilibrado, a equipe deve misturar especialistas, garantindo que cada missão tenha variedade e opções estratégicas.

Se houver poucos jogadores, cada um pode acumular duas funções, como ser ao mesmo tempo Mestre dos Disfarces + Estrategista, ou Hacker + Demolidor.

Brigada Ligeira
Estelar
RPG
PRÉ-VENDA ATÉ 11/05

3 DETETIVES E UM TIJOLO

Dicas para uma Aventura Investigativa Inesquecível

por Gil Arquivista e W. Anderson

A imprevisibilidade é uma das emoções mais intensas em uma aventura de RPG, especialmente quando se trata de investigações. No entanto, muitas vezes, mestres e jogadores enfrentam desafios que podem transformar a experiência em frustração. Seja por não encontrar pistas cruciais ou se desviar do caminho principal, a complexidade de conduzir uma história sem estragar a surpresa do final pode parecer uma tarefa hercúlea. Para tanto, trouxemos algumas soluções que trarão luz ao misterioso caminho para uma narrativa bem-sucedida!

A Trilha de Migalhas: Uma Abordagem Linear com Foco nas Relações dos Personagens

Uma solução simples, porém eficaz, é criar uma "Trilha de Migalhas". Nesse formato, a garantia é que, em cada cena, os jogadores encontrarão pistas essenciais, cabendo a eles formular deduções a partir dessas descobertas. Apesar de resultar em uma narrativa mais linear, a ênfase recai sobre as relações entre os personagens e o modo como lidam com as pistas.

Os personagens estão investigando uma série de assassinatos em um feudo onde todas as vítimas pertencem a uma mesma guilda mercante. Em cada cena, eles encontram uma pista crucial:

- ***Cena 1**: Um diário escondido revela que todas as vítimas foram vistas na mesma taverna pouco antes de desaparecerem.*
- ***Cena 2**: Um sobrevivente conta que sentiu um cheiro peculiar de enxofre antes de ser atacado.*
- ***Cena 3**: Um documento comercial menciona uma transação suspeita envolvendo um nobre influente.*

Com essas pistas em mãos, os jogadores não precisarão ficar presos a deduções impossíveis, pois sempre terão algo concreto para trabalhar. Nesse formato, cada cena ou cenário relevante garante que os jogadores encontrem pistas fundamentais. O verdadeiro desafio, então, não é se eles encontrarão a pista, mas como irão interpretá-la.

↘**Exemplo em Ordem Paranormal**: Durante uma investigação sobre um culto ocultista, os personagens encontram um diário criptografado. Independentemente de como abordem a investigação (p. ex., usando Ocultismo ou Tecnologia), eles conseguem alguma informação útil — como símbolos semelhantes em outro caso — mas as conclusões dependem da dedução do grupo.

↘**Exemplo em Vampiro, A Máscara**: Um ancião Lasombra foi assassinado, e os jogadores sabem que há um traidor na cidade. Em cada cena investigativa, há uma pista concreta (um testemunho contraditório, vestígios de Disciplina usada no crime, um bilhete cifrado), mas a ligação entre elas depende da sagacidade dos jogadores.

Pistas Espontâneas ou uma Lista Variada: Estimulando a Criatividade dos Jogadores

Outra abordagem envolve a criação de pistas de forma mais espontânea ou a elaboração de uma lista variada de possibilidades. Quanto mais pistas, melhor. Ao incentivar o pensamento criativo dos jogadores, permitindo abordagens inesperadas, a flexibilidade é a chave. A lista de pistas não deve ser uma amarra, mas sim guias para desvendar o mistério.

Lembre-se, a simplicidade é uma aliada. Evite mistérios excessivamente complicados, e divirta-se ao ver os jogadores desenvolvendo soluções inusitadas, mesmo que inicialmente pareçam ingênuas. Às ve-zes, a resposta mais simples é a correta, co-mo Gandalf tentando abrir os portões de Moria.

O grupo investiga um roubo misterioso no templo de uma deusa da justiça. Em vez de ter uma única pista fixa, o mestre tem uma lista de possibilidades, que podem ser descobertas de diferentes formas:

• Um pedinte viu um vulto carregando um pacote na noite do roubo.

• A fechadura foi arrombada com um ácido alquímico, indicando um ladrão especializado.

• Um rastro de lama leva até os jardins internos do templo, sugerindo um esconderijo próximo.

Se os jogadores decidirem interrogar um acólito em vez de investigar a cena do crime, o mestre pode simplesmente mudar qual dessas pistas será descoberta, mantendo a história fluida e evitando bloqueios narrativos.

Isso dá mais liberdade para os jogadores e para o mestre improvisar sem medo de que o mistério se torne um beco sem saída. Fique à vontade para validar uma ideia que surja na mesa, se esta tornar a sessão mais interessante, fluida e divertida.

↘**Exemplo em Tales from the Loop**: Os personagens investigam o desaparecimento de um amigo da escola. O mestre pode preparar várias pistas—uma bicicleta abandonada perto do laboratório, um diário com anotações estranhas, relatos de uma luz brilhante na floresta—e revelá-las conforme os jogadores interagem com o cenário, garantindo que sempre haja algo a seguir.

↘**Exemplo em Ordem Paranormal**: Durante a investigação de um caso poltergeist, os jogadores podem descobrir a verdade de várias formas: entrevistando uma testemunha assombrada, vasculhando arquivos antigos da cidade ou sentindo a energia espectral com habilidades mediúnicas. O importante é que a solução seja acessível de diferentes maneiras, sem depender de um único teste bem-sucedido.

A Carta na Manga: Salvando a Investigação da Estagnação

Se os jogadores parecem perdidos ou a narrativa está estagnada, tenha uma "carta na manga". Introduza eventos que tragam pistas até os jogadores, seja um assassino enviado para eliminá-los ou uma nova vítima que revela informações cruciais. Utilize clichês com sabedoria, mas, se necessário, opte por revelar o plano do vilão para manter o suspense.

Os personagens estão travados na investigação de um culto necromântico que sequestra pessoas à noite. Eles têm pistas, mas não conseguem conectá-las. O mestre então introduz um novo evento para dar um empurrão na trama:

• Um aldeão desesperado pede ajuda porque seu irmão desapareceu na noite anterior.

• Um dos jogadores recebe uma carta anônima com a frase: "Eles estão mais perto do que você pensa."

• Uma testemunha inesperada surge e revela um detalhe que muda tudo, como ter visto um membro do conselho da cidade conversando com os cultistas.

Isso permite que a história avance sem forçar soluções ou tirar a autonomia dos jogadores. Se os jogadores ficarem pre-sos sem saber para onde ir, use esse recurso para destravar a história sem forçar a mão.

↘**Exemplo em Vampiro, A Máscara**: Se os jogadores travarem na investigação de um roubo de Vitae no Elísio, faça o responsável ficar paranoico e agir por conta própria - tentando matar uma testemunha ou fugindo apressadamente, chamando atenção para si. Isso os leva de volta ao caminho certo sem parecer uma interferência artificial do mestre.

↘**Exemplo em Ordem Paranormal**: Se os jogadores não souberem onde encontrar o próximo alvo de uma entidade, um NPC aliado pode sofrer um ataque ou um policial relatar um caso semelhante em outro lugar. Isso os coloca no rumo certo sem precisar dar a resposta diretamente.

Evite o Arenque Vermelho: Um Conselho Clássico para Não Desviar os Jogadores

Uma pista falsa ou arenque vermelho (*red herring*, em inglês) é algo que engana ou desvia a atenção de um assunto mais importante. Pode ser uma falácia lógica ou uma figura de linguagem que leva os leitores ou o público a uma conclusão falsa. Embora o "arenque vermelho" seja um elemento clássico, seu uso pode ser delicado. Evite fornecer pistas falsas, especialmente se a história tiver uma única solução plausível. Os jogadores podem se apegar a ideias equivocadas, tornando a resolução ainda mais desafiadora.

O grupo está investigando uma série de incêndios criminosos e encontra um objeto suspeito no local do crime: um medalhão de uma ordem religiosa local. Se isso for apenas uma distração sem conexão real com os incêndios, os jogadores podem perder tempo investigando um grupo inocente e se frustrarem ao perceber que seguiram um caminho sem saída.

Em vez disso, uma abordagem melhor seria tornar a pista relevante de alguma forma:

• O medalhão pertence a uma vítima que tentava impedir os ataques.

• Ele foi colocado lá propositalmente pelo verdadeiro incendiário para incriminar os religiosos.

• Ele leva os jogadores a um templo onde uma testemunha crucial pode ser encontrada.

Dessa forma, mesmo que os jogadores sigam uma linha de pensamento inesperada, ela ainda os levará adiante na investigação.

↘**Exemplo em Tales from the Loop**: Se um experimento do Loop causou um distúrbio temporal, os jogadores não precisam achar que é um fantasma ou um alienígena — pistas que levem ao verdadeiro culpado são mais interessantes do que jogá-los em direções totalmente erradas.

↘**Exemplo em Ordem Paranormal**: Em uma investigação sobre um desaparecimento, evite inserir pistas falsas que apontem para um culpado inexistente. Em vez disso, faça pistas conflitantes que os forcem a questionar testemunhas ou reinterpretar os fatos.

Palavras Finais: Desvende Múltiplas Soluções, Incentive a Criatividade e Surpreenda-se

Encare a investigação como um quebra-cabeça em constante transformação — e não como um labirinto com apenas uma saída. Uma boa aventura investigativa em RPG não se limita a descobrir a resposta certa, mas sim a explorar possibilidades, conexões inesperadas e interpretações ousadas.

Quando os jogadores oferecem soluções criativas, mesmo que pareçam ingênuas ou absurdas à primeira vista, permita que elas floresçam. Às vezes, a explicação mais "fora da caixa" abre portas para um rumo narrativo mais interessante do que o originalmente planejado. É nesse momento que a mágica acontece — quando mestre e grupo se surpreendem juntos com o rumo da his-tória.

Mais importante do que "corrigir" os jogadores é acompanhar suas ideias com entusiasmo e adaptar o mistério para incluir suas teorias dentro da lógica do universo proposto. Isso os faz sentir que estão realmente moldando o mundo e não apenas "descobrindo" algo que já estava todo pronto nos bastidores.

Lembre-se: a imprevisibilidade não é um erro a ser corrigido — é o coração da experiência investigativa. É ela que faz os jogadores se lembrarem daquela sessão por semanas ou anos depois, repetindo frases como "lembra quando a gente achou que era um experimento alienígena e, no fim, era o irmão do personagem do João tentando salvar o mundo em segredo?"

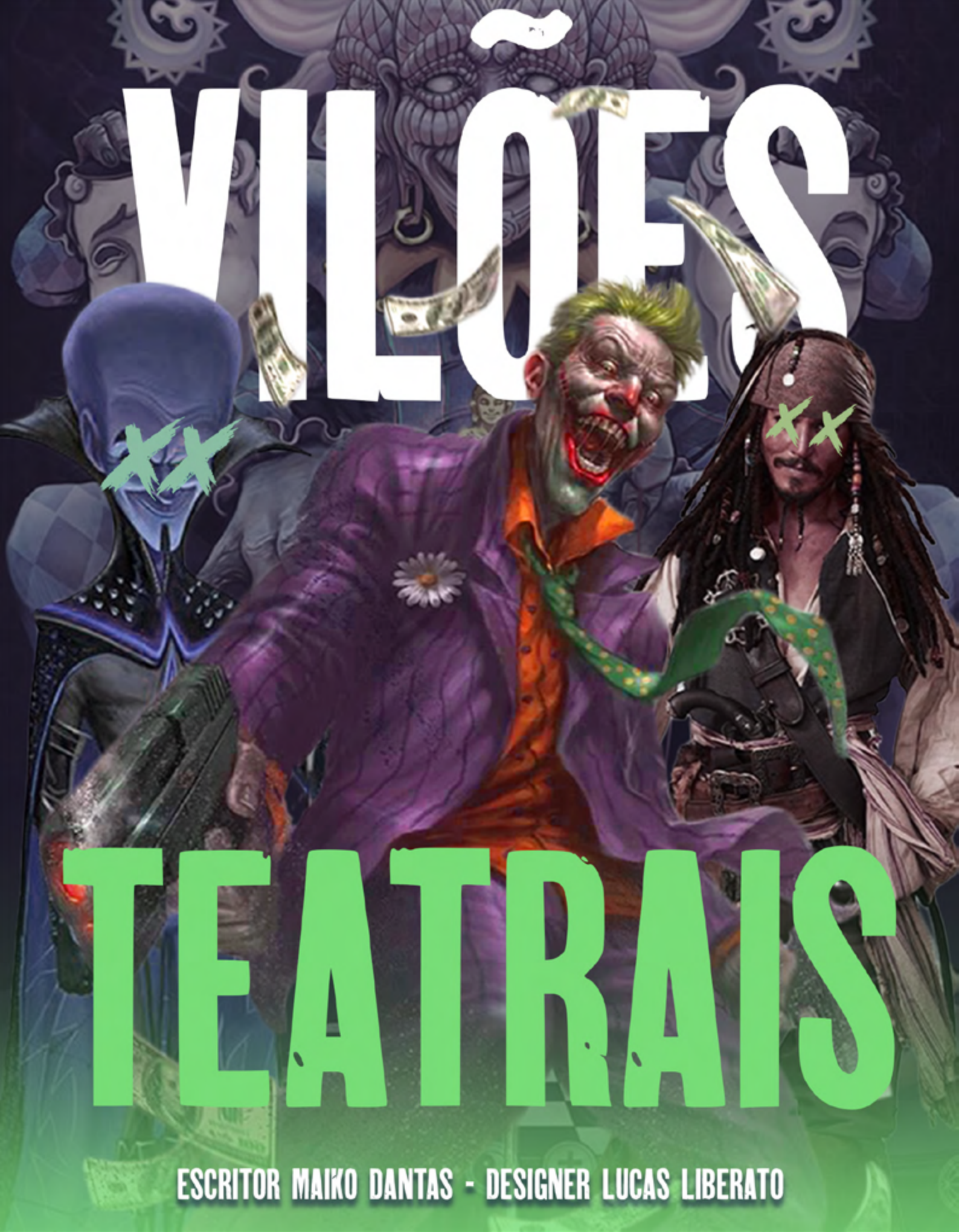
Portanto, abrace o improviso, estimule a colaboração e permita que as histórias evoluam organicamente. Afinal, no RPG — assim como na vida — o que realmente importa não é encontrar a verdade... mas a jornada que se percorre para chegar até ela.

Encerramos aqui com um lembrete simples, mas poderoso: em cada decisão fora do script, cada teoria absurda que ganha força, cada silêncio tenso diante de uma pista — é aí que a verdadeira magia do RPG acontece.

CONHEÇA OS DEUSES DAS ESTAÇÕES E SEUS PODERERES EM T20!

SAIBA MAIS EM:

jamboeditora.com.br/produto/devotos-das-estacoes/


VILÕES
TEATRAIS
ESCRITOR MAIKO DANTAS - DESIGNER LUCAS LIBERATO

Todo mestre de RPG sabe que um bom vilão é mais do que apenas um inimigo poderoso. Ele precisa ter presença, carisma e um toque de imprevisibilidade que o torne memorável. Mas, entre todos os tipos de antagonistas que podem surgir em uma campanha, existe um que se destaca pela pura audácia e excentricidade: o vilão teatral.

Esse tipo de vilão não é apenas um criminoso comum. Ele é um artista do caos, um showman do crime, alguém que faz de cada plano maligno um espetáculo digno dos holofotes. O vilão teatral não se contenta em apenas derrotar seus inimigos—ele precisa fazê-lo com estilo, com uma assinatura inconfundível e um tema tão forte que se torna sua própria identidade. Se ele decide ser um palhaço do crime, então suas armadilhas terão buzinas, seus comparsas usarão roupas coloridas e cada golpe será embalado em uma piada macabra. Se o seu tema for inspirado em cartas de baralho, espere truques de mágica letais e um exército de capangas vestidos como valetes e rainhas.

E aqui está o que torna esses vilões ainda mais assustadores: eles sabem exatamente o que estão fazendo. Diferentemente de maníacos sem propósito, o vilão teatral abraça a própria loucura como um estilo de vida e a usa como uma ferramenta de manipulação. Ele age como um insano, mas apenas quando isso lhe convém. Quando precisa ser frio e calculista, ele o será. Quando precisa ser um espetáculo ambulante de caos, também será.

Não importa se sua motivação é o dinheiro, o poder ou simplesmente o puro prazer de ver o mundo queimar. O que importa é que, no palco que ele mesmo construiu, ele é o protagonista da tragédia e todos os outros não passam de figurantes prestes a serem eliminados no ato final.

Se você quer um vilão que não apenas desafie os heróis, mas faça questão de estar na cabeça deles o tempo todo, então um vilão teatral é a escolha perfeita. Mas cuidado: o espetáculo nunca termina enquanto o artista ainda estiver de pé.

A MENTE POR TRÁS DO ESPETÁCULO

PSICOLOGIA, ORIGENS E MOTIVAÇÕES DOS VILÕES TEATRAIS

O que leva alguém a abandonar qualquer traço de normalidade e se transformar em um espetáculo vivo de caos e insanidade? O que faz uma pessoa decidir que o mundo real não lhe basta, e que precisa reescrevê-lo com sua própria lógica distorcida? Os vilões teatrais não são apenas criminosos excêntricos, eles são artistas do terror, cada um com sua própria visão de como a sociedade deveria ser... ou de como deveria ruir.

Loucos? Não! Visionários do Caos.

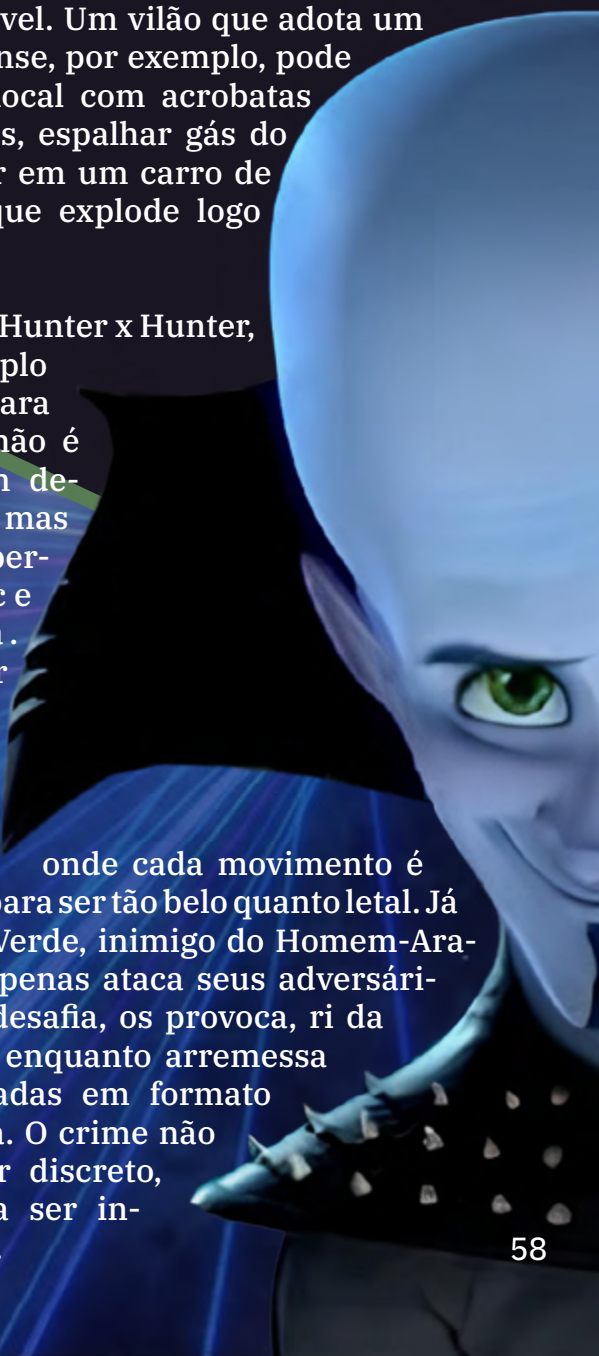
Muitos assumem que vilões teatrais são apenas insanos. Mas a verdade é mais complexa: eles sabem exatamente o que estão fazendo. A loucura deles não é um erro, mas sim uma escolha. Eles percebem o mundo de maneira diferente e, em vez de tentarem se encaixar, abraçam sua visão distorcida e a transformam em um espetáculo..

Veja o Coringa. Ele não é apenas um maníaco aleatório, ele tem uma filosofia própria sobre a vida e o caos. Seu riso descontrolado e seus planos absurdos escondem uma mente afiada, que sempre encontra uma maneira de quebrar as regras que os outros tentam seguir. Da mesma forma, Shougo Makishima, de Psycho-Pass, acredita que as leis e normas são correntes que restringem a liberdade humana, e sua missão é libertar as pessoas da ilusão da ordem—mesmo que para isso precise mergulhá-las no horror absoluto. Os vilões teatrais não precisam de lógica convencional. Eles criam suas próprias regras e as seguem religiosamente. E isso nos leva ao próximo tópico...

A Necessidade da Performance

O crime, para eles, não é um meio para um fim. É um show. Se vão roubar um banco, não basta entrar com uma arma e exigir dinheiro. É preciso transformar o assalto em um evento memorável. Um vilão que adota um tema circense, por exemplo, pode invadir o local com acrobatas mascarados, espalhar gás do riso e fugir em um carro de palhaços que explode logo depois.

Hisoka, de Hunter x Hunter, é um exemplo perfeito. Para ele, lutar não é apenas um desafio físico, mas sim uma performance artística. Ele quer que cada batalha seja uma dança da morte, onde cada movimento é calculado para ser tão belo quanto letal. Já o Duende Verde, inimigo do Homem-Aranha, não apenas ataca seus adversários, ele os desafia, os provoca, ri da cara deles enquanto arremessa suas granadas em formato de abóbora. O crime não precisa ser discreto, ele precisa ser inesquecível.



A Origem do Vilão Teatral: A Queda no Abismo

Mas como alguém chega a esse ponto? Nenhum vilão teatral nasce assim. Em algum momento, algo quebrou dentro deles. Para alguns, foi um evento traumático que os fez perder a conexão com a realidade. Talvez tenham sido traídos, humilhados ou destruídos de tal forma que, em vez de se reconstruírem, decidiram se reinventar como outra coisa—algo que o mundo jamais esqueceria.

Outros começaram do lado certo da lei. Alguns eram psicólogos ou investigadores, fascinados pela mente criminosa, até que um dia foram longe demais e cruzaram a linha. Talvez tenham estudado tanto o comportamento dos vilões que começaram a pensar como eles. Ou talvez tenham percebido que, no final, os criminosos sempre se divertem mais do que os heróis. Hannibal Lecter, por exemplo, não nasceu como um assassino canibal. Mas sua inteligência e seu gosto refinado o levaram a perceber que poderia manipular e destruir pessoas como se fossem peças de xadrez, sempre mantendo a elegância. E há aqueles que não precisam de uma origem trágica. Alguns simplesmente são humanos que acordam um dia e percebem que o mundo é chato demais, previsível demais, e decidem que está na hora de mudar isso. Já outros são como It, A Coisa, uma entidade cósmica e maligna que se manifesta como um ser que se alimenta do medo e da carne humana, especialmente de crianças. Sua vilania está na forma como manipula, aterroriza e devora suas vítimas, usando seus medos mais profundos contra elas.

A Identidade como Obsessão

Se há algo que todos os vilões teatrais compartilham, é a obsessão pelo próprio tema. Eles não apenas assumem um visual chamativo, eles se tornam o tema. Isso não é um capricho, mas sim a expressão máxima de quem são.

O Pinguim, por exemplo, não apenas usa ternos extravagantes e mantém um guarda-chuva como arma. Ele incorpora completamente o estilo aristocrático e decadente, agindo como se fosse um verdadeiro lorde do crime. Scar, de O Rei Leão, não quer apenas tomar o trono. Ele quer ser um rei digno de tragédias shakespearianas, manipulando seu próprio povo como se fossem meros peões em seu jogo.

O tema não é apenas um disfarce, é a essência do vilão. Se um criminoso adota a identidade de um mágico, então cada um de seus crimes seguirá um truque de ilusionismo mortal. Se sua obsessão são cartas de baralho, seus inimigos precisarão jogar um jogo com regras mortais toda vez que o enfrentarem. Eles não apenas vivem o papel. Eles são o papel.
E é por isso que, para eles, nunca há derrota. Um vilão teatral nunca se considera vencido, mesmo quando está encurralado. Se perde, foi porque quis perder, porque fazia parte do grande espetáculo. Afinal, quando o pano cai e as cortinas se fecham, sempre há espaço para uma continuação.

A ARTE DO CRIME

HABILIDADES, ESTRATÉGIAS E A MENTE DO VILÃO TEATRAL

Um vilão teatral não se contenta em ser apenas mais um criminoso. Ele precisa ser um símbolo, um nome que ecoe nas ruas, um fantasma que assombra seus inimigos muito depois de sua fuga ou aparente derrota. Seu objetivo vai além do lucro ou da dominação—ele quer que seus crimes sejam lembrados como obras-primas de caos e terror. E para isso, ele usa um arsenal de habilidades e truques que fazem de cada golpe um espetáculo único.

O Aperfeiçoamento do Caos

Dizer que vilões teatrais são apenas loucos seria um erro. Eles não agem sem propósito—pelo contrário, são extremamente meticulosos. Mesmo o mais excêntrico entre eles passa horas, dias ou anos planejando o crime perfeito, refinando suas táticas e aprimorando suas habilidades até que sejam imbatíveis.

Veja o Megamente: ele pode parecer um vilão exagerado e atrapalhado, mas cada uma de suas ações é cuidadosamente planejada, ainda que apenas ele compreenda sua própria lógica. Seu humor excêntrico, seus planos aparentemente caóticos e sua teatralidade fazem dele um oponente imprevisível, pois ninguém sabe se está diante de um erro cômico ou de uma estratégia genial prestes a se concretizar. O mesmo vale para Hisoka, de Hunter x Hunter, que transforma cada luta em um espetáculo artístico, planejando cada movimento para testar seus adversários e manter o controle do cenário. Esse nível de obsessão pelo próprio trabalho permite que esses vilões realizem façanhas absurdas. Quando um vilão teatral decide escapar de uma prisão, ele não improvisa—ele passa anos corrompendo guardas, estudando cada ponto cego da segurança, deixando pistas falsas e armando sua fuga como se fosse o ato final de uma peça magistral.

O Jogo Psicológico e a Arte da Manipulação

A força física raramente é o ponto forte desses vilões, mas quem precisa de músculos quando se pode dobrar a mente dos outros? Muitos vilões teatrais preferem vencer seus inimigos sem nem mesmo tocar neles. Para isso, usam sua teatralidade como ferramenta de manipulação, criando narrativas que desestabilizam e enfraquecem seus adversários.

O Espantalho, por exemplo, não precisa lutar—ele deixa que suas vítimas lutem contra os próprios medos, ativando traumas e inseguranças que as paralisam. Já o Máscara, de maneira semelhante, não impõe sua força pela violência direta, mas sim através de poderes caóticos, manipulando situações e oponentes com truques sobrenaturais inesperados. Ele transforma qualquer confronto em um espetáculo absurdo, distraindo, confundindo e desarmando seus inimigos e só quer se divertir com a situação.

Já Rainha de Copas de Alice no País das Maravilhas pode ser uma ameaça subestimada por muitos aventureiros, mas seu poder não está apenas em sua autoridade, e sim na forma caótica e imprevisível como governa. Sua vilania não vem de força física ou poderes sobrenaturais, mas de sua capacidade de transformar qualquer situação em um pesadelo burocrático, injusto e jogos mortais.

Truques, Ferramentas e Armas de Caos

O arsenal de um vilão teatral é tão extravagante quanto sua personalidade. O Duende Verde, por exemplo, poderia simplesmente usar armas convencionais, mas onde estaria a diversão nisso? Em vez disso, ele espalha pânico com suas granadas em formato de abóbora e planadores personalizados, transformando o campo de batalha em uma experiência caótica e visualmente impactante.
Outros vilões, como Megamente, sabem que um plano não está completo sem uma saída dramática. Não basta derrotar os heróis; é preciso deixar um rastro de fogos de artifício, música épica e uma última provocação antes de desaparecer. Já o Máscara, com seus poderes cartunescos, transforma o combate em um verdadeiro show de pastelão, deixando os inimigos confusos e frustrados enquanto executa suas estratégias absurdas.

Capitão Jack Sparrow, por exemplo, nunca entra em um jogo sem ter uma saída preparada—mesmo que essa saída pareça ser pura sorte. Quando todos pensam que o capturaram, ele já está improvisando um plano maluco, escapando no último segundo com um sorriso no rosto, um comentário espirituoso e, claro, uma boa garrafa de rum.

O Último Ato: Quando o Vilão Nunca Perde

O maior trunfo de um vilão teatral não está apenas em sua habilidade de cometer crimes ou enganar seus adversários, mas sim em sua capacidade de sempre estar um passo à frente.

Mesmo quando parecem derrotados, eles já previram esse momento e prepararam algo inesperado. Pode ser uma gravação sinistra rindo dos heróis enquanto um novo plano entra em ação, ou simplesmente uma reviravolta que transforma a aparente derrota em um golpe ainda mais devastador. Coringa, por exemplo, nunca entra em um jogo sem já ter um truque guardado na manga. Quando todos acham que o capturaram, ele já está rindo da piada, porque cada derrota faz parte do espetáculo. Seja uma fuga explosiva, um cúmplice infiltrado ou simplesmente um caos tão grande que ninguém percebe quando ele desaparece, sua captura nunca é o fim—é apenas o intervalo para o próximo ato.

CRIANDO UM VILÃO TEATRAL MEMORÁVEL

CONSTRUÇÃO E INSPIRAÇÕES

Criar um vilão teatral memorável envolve mais do que apenas escolher um antagonista excêntrico. Ele precisa ser mais do que um inimigo para os heróis, precisa ser uma presença constante, alguém que desafie suas convicções, que os faça duvidar de suas próprias estratégias e que transforme cada confronto em um evento inesquecível. Esse tipo de vilão não age apenas para alcançar seus objetivos, mas para garantir que todos saibam que foi ele quem orquestrou o caos.

Passo 1: A Definição do Tema

Todo vilão teatral precisa de um tema forte, algo que o defina não apenas visualmente, mas em todas as suas ações, falas e crimes. O tema deve ser onipresente, influenciando desde sua personalidade até a maneira como conduz suas façanhas.

Se ele tem uma fixação por relógios, então seus crimes envolvem prazos, contagens regressivas e armadilhas temporizadas. Suas frases podem incluir trocadilhos como “O tempo de vocês acabou” ou “Cada segundo conta!”. Seus capangas podem usar uniformes com mostradores de relógio, e seus esconderijos podem ser antigos campanários ou fábricas de relógios.

Os exemplos de vilões teatrais da cultura pop mostram como um bom tema pode ser marcante:

O Duende Verde, por exemplo, tem um visual que remete ao folclore travesso e caótico, e seus ataques refletem isso com bombas em formato de abóboras e uma risada de arrepiar. Scar, de O Rei Leão, se modela como um personagem de tragédia shakespeariana, manipulando os outros com astúcia e mantendo uma pose teatral mesmo quando está à beira do colapso. A escolha do tema é crucial, pois será a assinatura do vilão, a identidade que o tornará inesquecível.

Passo 2: O Estilo de Crime e o Impacto Psicológico

O vilão teatral não quer apenas vencer, ele quer deixar um impacto. O crime dele nunca é direto, nunca é eficiente demais. Ele precisa ser memorável, algo que assombre os heróis por muito tempo depois.

Veja o Espantalho, que não apenas ataca seus inimigos, mas os força a encarar seus piores medos. Ou Megamente, que transforma cada confronto em um jogo de egos e espetáculos ridículos, sempre tentando provar sua superioridade intelectual e cômica.

Para um vilão teatral, o crime é a mensagem. Pergunte-se: O que ele quer provar? Qual é o efeito que ele deseja causar em seus inimigos e no público? Se ele morresse hoje, como ele gostaria de ser lembrado? Com essas perguntas respondidas, o vilão se torna algo maior do que apenas um antagonista: ele se torna uma lenda dentro da campanha.

Passo 3: Criando a Experiência para os Jogadores

Agora que temos um vilão teatral com um tema forte e um modus operandi marcante, precisamos garantir que os jogadores o sintam como uma presença real e envolvente na campanha.

Isso pode ser feito de várias formas:

Diálogos marcantes: Vilões teatrais adoram monólogos dramáticos e frases de efeito. Não basta ameaçar um personagem, ele deve provocar, debochar, instigar o herói a agir de forma impulsiva. Cartas, mensagens e pistas: Um vilão teatral adora deixar rastros propositais. Ele pode enviar cartas ameaçadoras, espalhar enigmas enigmáticos ou até mesmo desafiar os heróis diretamente.

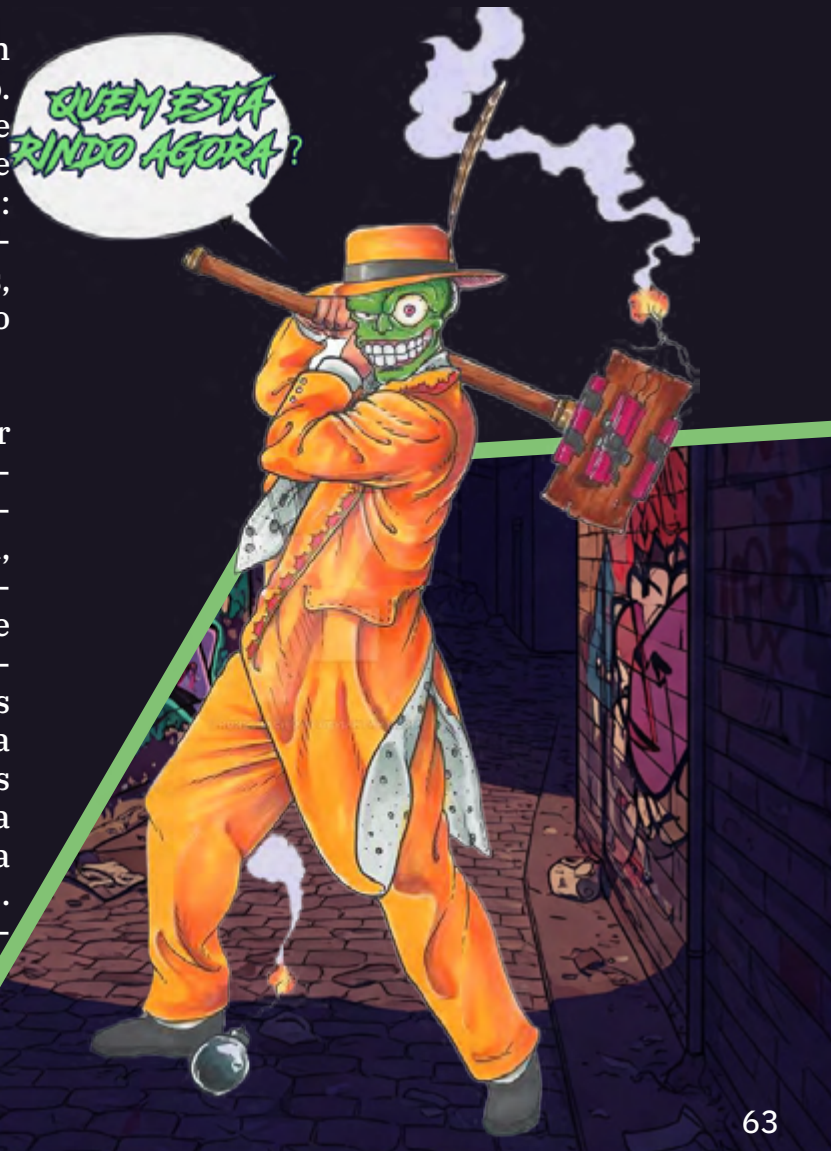
Eventos chocantes: Se o vilão quer entrar para a história, ele precisa chocar os jogadores em algum momento. Talvez seja um assalto que acaba se revelando uma pegadinha, ou um plano que envolve os próprios personagens sem que percebam. Exemplo: imagine um vilão inspirado no Máscara que transforma seus ataques em piadas de mau gosto. Os heróis invadem seu covil e encontram uma sala cheia de televisores exibindo gravações dele zombando deles. De repente, uma roleta surge na tela: “Hora da Diversão! Giramos a roleta e veremos o que acontece com vocês... Boa sorte!” E então, um evento completamente aleatório ocorre.

Passo 4: O Destino do Vilão

O grande truque final de um vilão teatral é que ele nunca morre de verdade. Mesmo quando derrotado, ele deixa um rastro, um legado, uma marca na história.

Seja uma carta enigmática, um vídeo enigmático gravado antes da batalha final ou até mesmo um capanga que continua a espalhar sua filosofia, um bom vilão teatral nunca desaparece sem deixar algo para trás.

O grande truque aqui é garantir que os jogadores sempre fiquem se perguntando se ele realmente foi derrotado. Será que ele realmente morreu? Será que isso não fazia parte do plano dele o tempo todo? E quando eles menos esperarem... o espetáculo recomeça.



FICHAS DE NPCS VILÕES TEATRAIS

ABAIXO, ALGUMAS FICHAS (3DET ALPHA) DE NPCS PARA TOMAR COMO EXEMPLO DE VILÕES TEATRAIS NA CULTURA POP

MEGAMENTE [34S]

F0 H4 R2 A1 PdF0
10 PVs 30 PMs

Megamente é o protagonista do filme Megamente (2010), um vilão teatral que se transforma em anti-herói ao longo da história. Inicialmente, ele se apresenta como um gênio do crime, mas, ao longo do filme, percebe que sua verdadeira vocação não é apenas ser um vilão, mas alguém que gosta de desafios e da dinâmica entre o bem e o mal.

VANTAGEM ÚNICA: Álien.
DANO: Esmagamento (Força), Perfuração (PdF)
KITS: Vilão Teatral (Dedicação Insana, Por que Tão Sério?, Truque Irritante), Cientista Louco (Esconderijo Secreto, Exército de Aberrações, Saída pela Direita), Invasor Intergaláctico (Arsenal).

VANTAGENS: Aliado (Criado), Adaptador, Genialidade, Plano Genial, PMs Extras x2, Equipamento 10 (a maior habilidade de Megamente é usar os poderes "Arsenal" e "Exército de Aberrações" para fazer seus equipamentos lutarem por ele).
DESVANTAGENS: Insano, Devoção (vencer Metroman), Má Fama, Monstruoso.

PERÍCIAS: Crime, Ciência, Máquinas, Manipulação.

CORINGA [26N]

F2 H4 R5 A2 PdF2
35 PVs 25 PMs

O Coringa é um dos vilões mais icônicos da cultura pop e o maior inimigo do Batman. Sua verdadeira origem varia entre diferentes interpretações, mas sua essência permanece a mesma: um agente do caos, imprevisível, mortal e completamente insano. Ele não busca riqueza ou poder no sentido tradicional, mas sim provar que a ordem e a moralidade são ilusões frágeis que podem ser quebradas com um simples empurrão.

VANTAGEM ÚNICA: Humano.
DANO: Esmagamento (Força), Perfuração e Químico (PdF)
KITS: Vilão Teatral (Dedicação Insana, Por que Tão Sério?, Truque Irritante), Rei do Crime (Comandar Capangas, Encantar Arma, Presença Aterradora).

VANTEGENS: Aliado (Arlequina), PVs Extras, Equipamento 2 (vários, a depender da situação), Plano Genial, Técnicas de Luta x2 (ataque debilitante, ataque surpreendente, desarmar, pés leves).
DESVANTAGENS: Má fama, Insano, Insano Obsessivo (enfrentar o Batman e espalhar o caos), Insano Homicida.

PERÍCIAS: Crime, Manipulação.

GRINCH [13N]

F2 H2 R3 A1 PdF1
15 PVs 15 PMs

O Grinch é um personagem icônico criado pelo Dr. Seuss, conhecido principalmente por seu papel como antagonista na história Como o Grinch Roubou o Natal!. Apesar de não ser um vilão no sentido tradicional, ele exibe muitas características de um vilão teatral, sendo astuto, carismático e motivado por uma visão de mundo própria.

VANTAGEM ÚNICA: Humano.
DANO: Esmagamento (Força), Esmagamento (PdF)
KITS: Vilão Teatral (Dedicação Insana, Truque Irritante).

VANTAGENS: Aliado (Max), Armadura Extra (Frio/Gelo).
DESVANTAGENS: Insano, Insano Intolerante (antissocial), Má Fama, Monstruoso.

PERÍCIAS: Manipulação, Sobrevivência, Disfarce.

DUENDE VERDE [26N]

F4 H4 R4 A1 Pd0
30 PVs 20 PMs

O Duende Verde, um dos vilões mais icônicos do Homem-Aranha, é a identidade adotada por Norman Osborn, um empresário genial que se tornou um criminoso psicótico após experimentar um soro instável que aumentou suas capacidades físicas e mentais, mas destruiu sua sanidade. Ele combina inteligência estratégica, força sobre-humana e um gosto por teatralidade e caos, sendo um exemplo clássico de vilão teatral e manipulador.

VANTAGEM ÚNICA: Humano.
DANO: Corte (Força), Perfuração (PdF)
KITS: Vilão Teatral (Dedicação Insana, Por que Tão Sério?), Humano Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto).

VANTAGENS: Equipamento 2 (Traje: R4, A4, uso ampliado e Planador: R4, PdF5, ataque especial, tiro múltiplo, voo), Genialidade, PVs Extras.
DESVANTAGENS: Insano, Insano Dupla Personalidade, Segredo, Má Fama.

PERÍCIAS: Esportes, Crime, Ciências, Manipulação, Máquinas.

RAINHA DE COPAS [07N]

F0 H1 R1 A0 PdF0
5 PVs 5 PMs

A Rainha de Copas é uma das vilãs mais icônicas da literatura e do cinema, conhecida por sua personalidade explosiva, autoritária e teatral. Criada por Lewis Carroll no livro Alice no País das Maravilhas (1865), ela governa o País das Maravilhas com punho de ferro, exigindo obediência absoluta e recorrendo a execuções arbitrárias sempre que contrariada.

VANTAGEM ÚNICA: Humano.
DANO: Esmagamento (Força), Esmagamento (PdF)
KITS: Vilão Teatral (Por que Tão Sério?), Aristocrata (língua ferina, poder aquisitivo).

VANTAGENS: Riqueza, Aliado-Exército.
DESVANTAGENS: Insana, Insana intolerante (qualquer um que a questione/desobedeça), Insana Megalomaníaca.

PERÍCIAS: Manipulação.

O MÁSCARA (30N)

F0 H4 R2 A1 PdF3
10 PVs 100 PMs

O Máscara é um personagem originado das histórias em quadrinhos da Dark Horse Comics e popularizado pelo filme de 1994 estrelado por Jim Carrey. Ele é a personificação do caos e da comédia descontrolada, uma entidade que combina humor cartunesco com poderes sobre-humanos, tornando-se um dos vilões ou anti-heróis mais imprevisíveis da ficção. Ele pode ser um antagonista imprevisível ou um aliado caótico, alguém que tanto pode salvar o dia quanto causar o problema.

VANTAGEM ÚNICA: Humano.
DANO: Todos (Força), Todos (PdF)
KITS: Vilão Teatral (Por que Tão Sério?), Mago do Caos (Área de magia insana, Efeito Adverso, Magia espontânea).

VANTAGEM: Adaptador, Arcano, Clericato, PMs Extras x9, Magia Habilidosa, Magia-Caótica, Metamorfose, Regeneração, Imortal 2.

MAGIAS CONHECIDAS: Praticamente todas que o mestre quiser (e algumas que sequer existem no manual).
DESVANTAGENS: Insano, Insano (dupla personalidade e suicida), Fetiche (hospedeiro humano), Maldição (entidade presa na máscara), Dependência (euforia e festas), Má Fama.

PERÍCIAS: Manipulação.

CAPITÃO JACK SPARROW (18N)

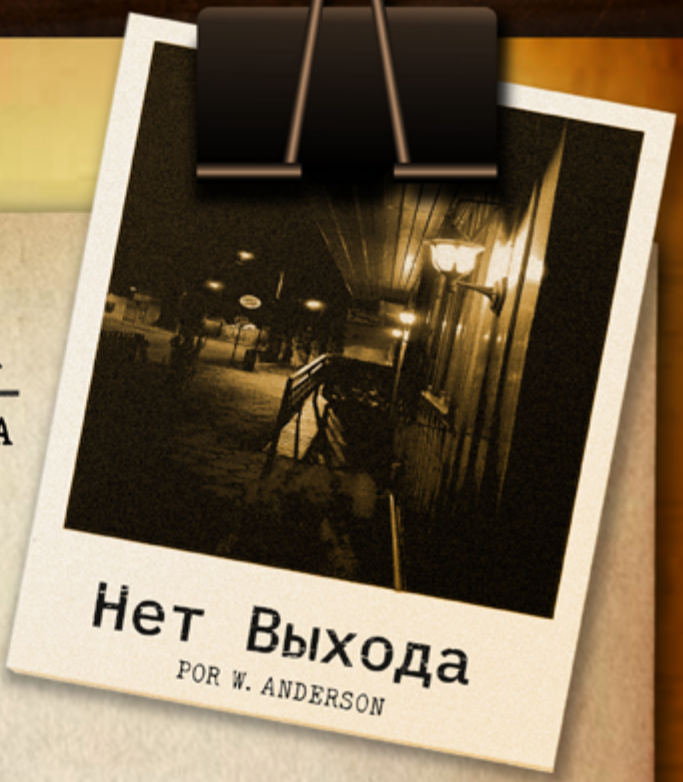
F1 H4 R1 A3 PdF0
5 PVs 15 PMs

Jack Sparrow, o capitão do navio Pérola Negra, é protagonista da franquia Piratas do Caribe e um dos personagens mais icônicos do cinema. Ele não é um herói tradicional nem um vilão puro, mas sim um anti-herói excêntrico e imprevisível, guiado por sua própria moral e interesses. Jack Sparrow é carismático, sedutor e mestre da improvisação. Ele é um trapaceiro nato, que vence desafios não pela força, mas pela esperteza e pela capacidade de transformar cada situação a seu favor.

VANTAGEM ÚNICA: Humano.
DANO: Corte (Força), Perfuração (PdF)
KITS: Vilão Teatral (Por que Tão Sério?, Truque Irritante), Swashbuckler (Ataque acrobático, Finta em combate)

VANTAGENS: Falação Chateadora, PMs Extras, Aliados (Tripulação), Equipamento (Espada; F2, Pistolas; PdF2 e Bússola; Sobrevivência no mar), Plano Genial.
DESVANTAGENS: Insano, Má Fama, Procurado, Insano megalomaníaco.

PERÍCIAS: Crime, Manipulação, Esportes.



SEM SAÍDA

UM CONTO DOS RUSKA ROMA NO UNIVERSO DE JOHN WICK

O vento da madrugada soprava como um sussurro de maldição pelos becos atrás do bar de Nikolai. O homem, que acabara de dispensar seu último cliente, ouviu primeiro o som irregular dos passos, depois o baque surdo de um corpo cedendo ao frio e à dor. Quando abriu a porta dos fundos, encontrou uma mulher caída contra a parede de tijolos úmidos.

Ela estava suja de fuligem, o sangue manchando a camisa justa de botões e o casaco puído. Havia um cheiro metálico no ar, misturado ao perfume adocicado de algo antigo e gasto. Quando ele se ajoelhou para ajudá-la, percebeu: o cheiro vinha da bolsa que ela segurava com força—um pequeno e delicado calçado de bailarina, tingido de vermelho.

Ela abriu os olhos devagar, um azul pálido como gelo quebrado. Sorriu.

— Ainda acolhe órfãos, padre?

A voz era rouca, e ele sentiu um calafrio. Algo naquela mulher ativava uma memória esquecida, uma sombra de um tempo que ele já não tentava resgatar.

— Não sou mais padre — disse, tentando ignorar a pontada no peito. — Vamos entrar.

Ela aceitou sem resistência. No pequeno aposento nos fundos, ele acendeu a luz mortiça e tentou avaliar seus ferimentos. Retirou-lhe o casaco e sentiu os músculos enrijecerem ao ver os cortes e hematomas.

Mas foi ao puxar as luvas dela que a verdade se revelou: debaixo do couro negro, os dedos traziam marcas de queimaduras antigas e pequenas cicatrizes em padrões meticulosos.

Então ele viu os acessórios de cabelo. Grampos e presilhas que não eram apenas adornos, mas lâminas finas e afiadas. Um colar delicado, o pingente alongado demais para ser decorativo—a ponta era de aço, disfarçada de adorno.

— Você carrega a morte com tanta graça — murmurou, tirando um dos grampos e testando sua lâmina.

Ela sorriu, mas seu olhar não acompanhou o gesto.

— E você ainda carrega a culpa, padre.

Ele suspirou, continuando a limpar o sangue. Ao afastar a camisa dela para estancar um ferimento na costela, viu a tatuagem logo abaixo da clavícula: **Нет выхода.** Sem saída.

— Fizeram você acreditar nisso? — perguntou.

Ela fechou os olhos por um momento, a respiração oscilando.

— Eu matei alguém dentro de uma

igreja, sabia? — disse, num tom quase casual. — Um traidor. Diante de um altar. E o homem que cuidou de mim quando ainda me restava inocência, naquele dia perdeu tudo, e nunca soube o porquê. Perdeu tudo. Sua membresia, sua obra social, seu ofício e sua fé.

O estômago de Nikolai revirou.
— Você...

— A casa dos órfãos — interrompeu ela. — O massacre que ninguém entendeu. O padre que perdeu seu lugar

porquenunca conseguiu explicar. Ele sentiu o peso de algo imenso desabar sobre si. A memória fragmentada de uma menina russa órfã, que quase nunca falava, mas que dançava sozinha nos corredores vazios. Uma senhora altiva e de olhar severo a levou do orfanato, dizendo-se sua madrinha. Tudo isso, poucos anos antes da tragédia.

— Você... esteve lá.

Ela abriu a bolsa e pegou a sapatilha manchada de sangue.

— Tudo que eu ainda mantinha guardado daquela vida, era isso. Até me ensinarem que "para renascer, tudo que restar deve virar cinzas".

Nikolai apertou os olhos, sentindo a verdade como uma lâmina fria atravessando seu peito.

— E agora? — perguntou, a voz carregada de algo que poderia ser medo ou tristeza.

Ela puxou a gola da própria camisa para o lado, desnudando parte de seu peitoral, revelando inscrições quase apagadas pelo tempo, mas tatuadas na sua pele, severamente marcada por cicatrizes de cortes e perfurações.

— Você ainda sabe rezar, padre?

Os olhos dele percorreram as palavras, um velho cântico eslavo. Era uma oração para aqueles que caminhavam entre a vida e a morte.

Ele segurou a mão dela, sentindo o pulso fraco. Murmurou os versos, a língua familiar e estranha ao mesmo tempo. Quando terminou, ela riu baixinho.

— Se for noite de lua cheia, talvez eu não morra. Dizem que o sangue dos "Volkodlaks" não seca tão fácil.
Ele riu também, cansado.

— Não sei se é lua cheia. Há muitos anos que não olho mais para o céu.

Quando se virou para pegar mais ataduras, ouviu um leve ruído. Olhou de volta. Ela não estava mais lá. No lugar empoçado de sangue, cacos de vidros e fuligem, foi deixada uma moeda diferente, de cunha estranha. Como se fosse um pagamento pelo favor e que com esta, o dono do bar pudesse ser igualmente salvo da morte.

Correu até a porta, o frio da madrugada cortando seu rosto. O beco estava vazio, a névoa se dissipando. Olhou para cima, para o lindo teto azul estrelado.

Sim, a lua estava cheia.

POSLÚDIO

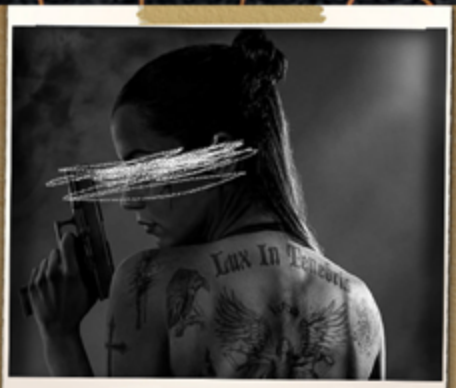
Dias depois, Nikolai viu a notícia no jornal. Um incêndio consumiu a tal igreja onde cresceu e cuidou de órfãos até aquele fatídico dia, restando agora apenas ruínas e cinzas.

Sentiu o estômago revirar. Foi até lá, contemplar os restos da estrutura enegrecidos pelo fogo. Entre os escombros, algo chamou sua atenção.

Agachou-se e pegou o que restava de uma sapatilha queimada.
Suspirou, fechando os olhos.

Talvez, enfim, sua dança tivesse terminado.

A "BAILARINA" em STORYTELLER



Nome Verdadeiro: Desconhecido;
Natureza: Penitente;
Comportamento: Predadora.
Clã/Afiliação: Ruska Roma (assassina de elite, exilada).
Idade: 30 anos?

ATRIBUTOS:

Força:
Destreza:
Vigor:
Carisma:
Manipulação:
Autocontrole:

Inteligência:
Raciocínio:
Determinação:

VITALIDADE:
FORÇA DE VONTADE:

VANTAGENS:

ANTECEDENTES

Contatos:
(Rede clandestina de informantes)
Mentor:
(A Diretora, líder das "Bailarinas da Morte")
Aliados:
(Assassinos dispersos do Ruska Roma)
Fama:
(No submundo, como "Ballerina")

DISCIPLINAS

Rapidez:
(Movimentos inumanamente velozes)
Ofuscação:
(Camuflagem e furtividade extrema)
Fortitude:
(Resistência além do normal)

HABILIDADES:

Esquiva:
Prontidão:
Briga:
Intimidação:
Armas Brancas:
(Especialização: Lâminas Ocultas)
Furtividade:
Performance (Dança)
(Especialização: Balé Mortal)
Etiqueta:
(Cultura cigana & nobreza oculta)
Condução:
Ocultismo:
Percepção:
Linguística:
(Cultura cigana & nobreza oculta)
Medicina:
(Tratamento de feridas & envenenamento)

EQUIPAMENTOS

- Lâminas Ocultas (Grampos, colar, lâminas no salto)
- Sapatilhas Modificadas (golpes letais)
- Revólver Russo com Silenciador (para execuções)
- Veneno Neurotóxico (doses aplicáveis a lâminas)

Essa ficha define a "Ballerina" como uma assassina de elite, imbatível no combate corpo a corpo e furtividade, marcada por cicatrizes físicas e psicológicas de um treinamento brutal. Seria um verdadeiro desafio para qualquer grupo de jogadores, tentar ao menos pará-la para conversar, mesmo que queiram apenas ajudá-la em seu anseio de apagar de vez seu passado e recomeçar.

QUALIDADES

☐ Sentidos Aguçados (3 pontos)
Seus sentidos são excepcionalmente refinados. Você recebe +3 dados em testes que envolvem um dos sentidos aprimorados (audição, visão, olfato, etc.).

☑ Graça Felina (2 pontos)
Você possui reflexos e equilíbrio superiores. Testes de Destreza + Esportes para manobras acrobáticas recebem +2 dados.

☐ Rosto Inexpressivo (3 pontos)
Você controla suas expressões de maneira fria e calculista, tornando difícil para os outros lerem suas emoções. Qualquer tentativa de perceber seus sentimentos ou intenções recebe +2 na dificuldade.

☐ Vontade de Ferro (3 pontos)
Você é imune a coerção mental e efeitos que tentam quebrar sua determinação, como Dominação (Vampiro) ou Intimidação.

DEFEITOS

☒ Cicatrizes de Batalha (2 pontos)
Você tem cicatrizes visíveis de combates passados. Em interações sociais que dependam de aparência (como sedução), recebe +1 na dificuldade, mas ganha respeito entre guerreiros.

☑ Sombra do Passado (2 pontos)
Alguém do seu passado continua te perseguindo ou te caçando. Pode ser um antigo mentor, um inimigo ou uma organização que ainda quer te eliminar.

☑ Insônia (2 pontos)
Você tem extrema dificuldade para dormir e precisa fazer testes para recuperar Força de Vontade entre missões.

☒ Maldição (5 pontos)
Você foi marcada por um destino cruel. Isso pode se manifestar como azar (dificuldades aumentadas em certos testes) ou um inimigo sobrenatural que não descansará enquanto não destruí-la.

DOSSIÉ

RUSKA ROMA

CONFIDENCIAL

Um dos grupos mais enigmáticos do submundo do crime. Misturam tradições com elementos de sociedades secretas, máfia e talvez até o sobrenatural. Possuem características únicas, que incluem ritos de iniciação, punições severas e um código de conduta próprio. Segue nosso relatório sobre o que descobrimos até o momento sobre esses assassinos:

0. MITO OU FATOS REAIS?

Os *Ruska Roma* são inspirados nos Romani, comunidades ciganas, estabelecidas na Rússia desde o século XVIII. Com trupes teatrais itinerantes, integraram o conhecimento e sua ritualística ao cristianismo ortodoxo. Para sobrevivência em meio a perseguição dos czares, foram recrutados como informantes, espiões e mercenários por governos e facções criminosas secretas. Listo a seguir algumas das organizações históricas que podem ter influenciado a facção:

-Vor v Zakone ("Ladrões da Lei"): Uma sociedade secreta criminosa altamente hierárquica, onde a traição é punida com a morte e o silêncio é absoluto.
-Spetsnaz: Forças especiais russas treinadas para operar em combate extremo e infiltração, com técnicas que podem ter inspirado o treinamento brutal dos *Ruska Roma*.
-Okhrana: A polícia secreta do czar, conhecida por usar agentes infiltrados e assassinos para eliminar inimigos do regime.
-Teatro Bolshoi: uma das instituições mais famosas de balé na Rússia, tem histórias de envolvimento com espionagem e influência política.

1. ESCOLHA DE MEMBROS E RECRUTAMENTO

Os *Ruska Roma* não aceitam qualquer um. Seus membros são escolhidos ainda na infância, sendo estas as formas conhecidas de ingresso:

-Órfãos do sistema: Crianças sem família são acolhidas e treinadas desde cedo, aprendendo a lutar, dançar e matar como parte de seu desenvolvimento.

-Laços de sangue ou lealdade: Filhos de membros importantes podem ser criados no grupo, mas sem privilégios—devem provar seu valor como qualquer outro.

-Refugiados e protegidos: Indivíduos desesperados que buscam refúgio no teatro ou no clã podem ser aceitos, mas precisam pagar um preço alto e demonstrar habilidades excepcionais.

-Infância brutal: Desde cedo, os recrutas aprendem a obedecer sem questionar. São submetidos a testes físicos e psicológicos extremos para eliminar qualquer traço de fraqueza ou hesitação.

2. RITOS DE INICIAÇÃO

O treinamento dos *Ruska Roma* é árduo e implacável. A iniciação envolve várias provas que testam lealdade, resistência e habilidades de combate:

-A Prova do Balé e da Dor: Um ritual onde os iniciados devem executar uma dança enquanto suportam dor extrema (como manter uma lâmina entre os dedos dos pés ou se equilibrar sobre brasas quentes). Isso simboliza a fusão de arte e sofrimento.

-Combate até a exaustão: Os iniciados devem lutar contra múltiplos oponentes até caírem de exaustão ou provarem que podem continuar lutando mesmo feridos.

-Execução a sangue frio: Para completar a iniciação, o recruta deve matar um alvo designado, muitas vezes um traidor ou desertor do clã. Isso prova que ele está pronto para sujar as mãos sem hesitação.

-Marcação com fogo: Aqueles que passam nos testes recebem uma marca em sua pele (tatuagem ou cicatriz) para simbolizar sua nova identidade dentro dos *Ruska Roma*, além da mensagem SEM SAÍDA.

3. CÓDIGO DE CONDUTA E PUNIÇÕES

O grupo segue regras extremamente rígidas e qualquer desvio é punido severamente. Algumas das regras incluem:

-Lealdade acima de tudo: A traição é inaceitável e punida com morte ou tortura extrema.

-*Apenas a Diretora decide quem entra e quem sai*: Desertar ou tentar escapar sem permissão é um crime gravíssimo.

-Silêncio e discrição: Membros não podem revelar os segredos do grupo a estranhos. Aqueles que falam demais costumam perder a língua.

As punições podem incluir:

-O Ritual da Marca Queimada: Traidores têm suas tatuagens arrancadas a ferro quente, apagando simbolicamente sua identidade do grupo.

-Morte Simbólica: Se um membro quiser sair, pode ser submetido a um ritual onde uma versão simbólica de si mesmo é "queimada" (fotos, pertences, registros) e ele é exilado sem identidade, sem proteção e sem recursos.
-Desafios de Morte: Membros que falham em sua missão podem ter uma última chance ao lutar contra um guerreiro de elite do clã. Se sobreviverem, podem ter sua punição reduzida.

4. ASSINATURAS E MARCAS CARACTERÍSTICAS

Os *Ruska Roma* possuem um estilo distinto de operar, tanto no combate quanto na simbologia:

-Assassinos dançarinos: Seus métodos de luta incorporam a fluidez do balé, utilizando golpes acrobáticos e movimentos graciosos para distrair e eliminar alvos.
-Punhais e armas ocultas: Facas de combate e lâminas escondidas são comuns, muitas vezes adaptadas dentro de acessórios como brincos ou leques.

-Tatuagens codificadas: Muitos membros possuem frases escritas em cirílico ou símbolos de sorte e proteção, incluindo santos ortodoxos e ícones de folclore russo.

-Execuções ritualísticas: Quando precisam eliminar alguém dentro do próprio grupo, fazem isso de maneira cerimonial—às vezes em um teatro, diante dos outros membros, como um "último ato".

5. LIGAÇÕES COM O SUBMUNDO

Embora sejam uma facção dentro da Alta Cúpula, os *Ruska Roma* operam com relativa independência.

-Fornecem assassinos de elite para outras facções, mantendo sua influência e poder.

-Têm uma rede de informantes espalhada pelo Leste Europeu, permitindo que antecipem ameaças.

-Possuem refúgios secretos, incluindo igrejas abandonadas, teatros e palácios esquecidos, onde se escondem de inimigos.

6. CONEXÕES COM JOHN WICK

-O nome real de John Wick, *Jardani Jovanovich*, sugere que ele foi criado dentro dos *Ruska Roma*.

-Seu estilo de luta reflete o rigoroso treinamento do grupo.

-Em *John Wick 3*, a Diretora concede a ele um "salvo-conduto", indicando que ele já pertenceu ao clã e ainda tem um resquício de lealdade dentro da organização.

7. TEORIAS SOBRENATURAIS

- Os símbolos tatuados nos corpos dos membros incluem referências a santos eslavos e orações protetoras, sugerindo uma possível ligação com o misticismo.

- Algumas tradições dos *Ruska Roma*, como o rito de iniciação e a ideia de "matar" simbolicamente um desertor antes de exilá-lo, lembram práticas xamânicas de renascimento espiritual.

- O uso de fogo nos rituais pode ser mais do que apenas um método de punição, mas um ritual de purificação e transformação.

-Há uma lenda russa sobre *Volkodlaks* (seres meio-humanos, meio-lobos) que sobreviveriam a qualquer ferimento até que fossem mortos por meios específicos. Alguns fãs sugerem que a resistência dos membros dos *Ruska Roma* possa estar ligada a esse mito.

Será que a **Bailarina** será uma aliada ou inimiga de **John Wick** no futuro? Sua jornada pode redefinir as regras e consequências desse universo, e nós, da Tokyo Defender, estaremos de olho nessa dança da morte. **Bailarina** estreia em 6 de junho de 2025. Se prepare para a próxima execução com estilo.

A revista digital Tokyo Defender é produzida sem fins lucrativos e distribuída gratuitamente, ela respeita os direitos autorais das imagens e personagens apresentados, pertencentes aos seus respectivos proprietários.